

DOOM

TM

DAS BRETTSPIEL

REGELHEFT



ALARM! ALARM! ALARM!

Warnung an das gesamte UAC Personal. Eine Welle neuer Eindringlinge ist aufgetaucht. Diese neuen Invasoren verfügen über enorme Fähigkeiten. **Warnung:** Nähern sie sich diesen Wesen nur mit äußerster Vorsicht.

Wir haben folgende Informationen über diese neuen Arten von Eindringlingen zusammengestellt:



Artbestimmung: Zombie Commando

Diese Eindringlinge sind Soldaten des UAC Sicherheitsdienstes, die infiziert wurden. Sie sind so langsam wie normale Zombies und können sogar etwas leichter neutralisiert werden. Nehmen Sie sich jedoch in Acht, da diese Zombies in der Lage sind, Waffen in ihrem Besitz auch abzufeuern!



Artbestimmung: Revenant

Diese skelettartigen Eindringlinge können mit ihren, auf der Schulter montierten, Raketenwerfern um Ecken herum angreifen. Zum Glück sind diese Raketen nicht besonders schnell und Marines können ihnen oft ausweichen.



Artbestimmung: Cherub

Diese kleinen, fliegenden Eindringlinge sind äußerst schwer zu treffen. Sie bewegen sich sehr schnell und Marines sollten besonders sorgfältig zielen, wenn sie sie angreifen.



Artbestimmung: Maggot

Obwohl leichter zu töten als Demons, sollten Marines es vermeiden, diese Eindringlinge bis auf Nahkampfreichweite an sich herankommen zu lassen. Ihre beiden Köpfe können unabhängig voneinander angreifen und jeder kann schwere Verletzungen zufügen. Genau wie Demons können auch Maggots Präventivangriffe gegen zu nahe kommende Feinde führen.



Artbestimmung: Cacodemon

Diese Kreaturen schweben langsam von Ort zu Ort und speien große Feuerbälle aus, die mit weitem Radius explodieren. Cacodemons sind äußerst schwierig zu töten und Marines müssen besonders aufmerksam sein, wenn sie mit ihnen konfrontiert werden.



Artbestimmung: Vagary

Obwohl wir vermuten, dass diese Kreatur nicht so stark ist wie ein Cyberdemon, sind uns ihre Fähigkeiten weitgehend ein Rätsel. Sie scheint aber telekinetische Fähigkeiten zu besitzen, also ist auf jeden Fall Vorsicht geboten!

WICHTIGER NACHTRAG!

Aufruf an das gesamte UAC Personal! Unsere Wissenschaftler haben Hinweise auf ein mächtiges außerirdisches Gerät entdeckt, das schon vor tausenden von Jahren dazu benutzt wurde, diese Eindringlinge zu besiegen. Falls Sie dieses Gerät entdecken, stellen sie es unter Einsatz aller zur Verfügung stehenden Mittel sicher!



Waffenart: Soul Cube

Diese außerirdische Waffe scheint durch Lebensenergie gespeist zu werden. Einmal geladen, kann sie einen gewaltigen Energieschlag abfeuern, der jeden Eindringling mit nur einem Angriff neutralisiert. Dem Opfer wird durch den Angriff die Lebensenergie entzogen und dem Schützen zugeführt, um ihn zu heilen. Die Bergung des Soulcubes hat oberste Priorität. Dieses Gerät könnte den lang ersehnten Durchbruch im Kampf gegen die Eindringlinge bringen.

DOOM ERWEITERUNG

Vielen Dank für den Erwerb dieser Erweiterung zu **Doom: Das Brettspiel**. Diese Erweiterung bietet eine große Fülle spannender Optionen für **Doom: Das Brettspiel**, einschließlich neuen Spielmaterials, neuer Regeln, und zwei ganz neuen Spielvarianten – Deathmatch und Capture the Flag!

GEBRAUCH DIESES HEFTES

Dieses Handbuch enthält neue Regeln für **Doom: Das Brettspiel**, einschließlich Änderungen und Klarstellungen der ursprünglichen Regeln für **Doom: Das Brettspiel**, außerdem natürlich völlig neue Regeln für die Erweiterung, Regeln für die beiden neuen Spielvarianten Deathmatch und Capture the Flag, und einige optionale Regeln, **Mods** genannt. Darüber hinaus enthält dieses Heft eine neue Kampagne für Doom mit fünf Karten, welche am Ende dieses Heftes, im Anschluss zu den Regeln und den neuen Karten für die Varianten Deathmatch und Capture the Flag zu finden sind.

SPIELMATERIAL

1 Regel- und Szenarien-Handbuch (dieses Dokument)

4 ergänzende Übersichtstafeln

36 Plastikfiguren:

3 Marinefiguren mit Kettensäge

3 Vagary Figuren

3 Cacodemon Figuren

6 Revenant Figuren

6 Cherub Figuren

3 Maggot Figuren

12 Zombie Commando Figuren

84 Karten:

66 Eindringlingskarten

10 Marine-Karten

5 Schwierigkeitsgradkarten

3 Ersatzkarten Blindgänger

3 Ausrüstungsbehälter der Marines

17 Spielplanteile:

5 luftleere Korridore

1 luftleerer Winkel

2 luftleere Verbindungen

2 luftleere Sackgassen

1 Raum

1 Verbindung

1 Winkel

4 Hindernisse

4 Luftschleusen

4 Standfüße für Luftschleusen

8 Spielsteine Ausstattung:

2 Basen

4 Flammenstrahlen

2 Teleporter

8 Spielsteine Verletzung

6 Spielsteine Rüstung

9 Spielsteine Befehle für Marines

10 Spielsteine Robogeschütz

34 Zerfetzmarker

6 Marker Wiedereintrittspunkt

6 Spielzugmarker

33 Spielsteine Ausrüstung::

8 Waffen

5 Seelenmarker

8 Sauerstoffflaschen

4 Unsichtbarkeit

4 Vitalbooster

4 Berserker



NEUE MARINES UND AUSRÜSTUNGSBEHÄLTER

Die drei neuen Marines und Ausrüstungsbehälter werden für die Varianten Deathmatch und Capture the Flag gebraucht. Die neuen Ausrüstungsbehälter sind mit einer Kettensäge versehen, um zu verdeutlichen, dass sie zu den Marines mit Kettensäge gehören. Das heißt aber nicht, dass die neuen Marines schon gleich zu Spielbeginn Kettensägen haben.

Die neuen Marines können auch im normalen Spiel eingesetzt werden. Hauptsache ist, dass jeder Spieler einen Marine mit einer anderen Farbe kontrolliert. Die Szenarien sind weiterhin auf drei Marinespieler beschränkt, aber größere Gruppen können Deathmatch und Capture the Flag spielen, diese beiden Spielvarianten können jeweils mit bis zu sechs Spielern gespielt werden.



NEUE EINDRINGLINGE

Diese neuen Figuren stellen die neuen Eindringlinge dar, welche der Eindringlingsspieler einsetzen kann. Jede neue Eindringlingsart ist **gleichwertig** mit einer der „alten“ Arten, ausgenommen Vagary, die Spinnenkönigin. **Vor Spielbeginn** entscheidet der Spieler der Eindringlinge, ob er die neuen Figuren verwenden will. Wenn er dies tut,

muss er entscheiden wie viele und welche der neuen Eindringlinge er benutzen will, und tauscht die alten Figuren gegen die entsprechenden neuen aus. Siehe **Gleichwertige Eindringlinge**, S.4.



NEUE SPIELPLANTEILE

Außer einigen neuen Spielplanteilen, die für die Szenarien dieses Handbuches gebraucht werden, enthält diese Erweiterung einige Teile mit **luftleeren** Bereichen. Die Teile für luftleere Bereiche repräsentieren Gebiete, die der tödlichen Marsatmosphäre ausgesetzt sind und nur unter Zuhilfenahme von Sauerstoffflaschen sicher durchquert werden können.



LUFTSCHLEUSEN

Diese Erweiterung enthält vier Luftschleusen, die wie normale Türen zusammengesetzt und benutzt werden, allerdings mit zwei wesentlichen Unterschieden. Erstens schließen die Luftschleusen immer automatisch zum Ende jedes Spielzuges, in dem sie geöffnet wurden, und zweitens können sie nie zerstört werden, auch nicht durch eine *Schrott*-Karte.

NEUE AUSSTATTUNG

Außer einem zusätzlichen Paar Teleporter enthält diese Erweiterung zwei **Basen**, die bei Capture the Flag benutzt werden und einige **Flammenstrahlen**, die bei jeder Variante benutzt werden können. Die Basen markieren die Startpositionen der Flaggen beim Capture the Flag. Flammenstrahlen sind in gewissen Abständen austretende Flammenstöße. Sie sind ungefährlich, wenn ihre „Aus“-Seite sichtbar ist, aber fügen jedem Schaden zu, der sich durch die Flammen bewegt, wenn ihre „An“-Seite sichtbar ist.



Flaggenbasis



Flammenstrahl



ERGÄNZENDE ÜBERSICHTSTAFELN
Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine ergänzende Übersichtstafel mit den Fähigkeiten und Stärken der neuen Eindringlinge und Waffen dieser Erweiterung.



NEUE MARINE-KARTEN

Die mit dieser Erweiterung gelieferten Marine-Karten werden vor Spielbeginn mit denen des Grundspiels gemischt, alle zusammen bilden den Stapel der Marine-Karten.

NEUE EINDRINGLINGSKARTEN

Diese Erweiterung enthält einen zweiten Satz Eindringlingskarten. Dieser neue Satz umfasst die gleiche Verteilung an Nachschubkarten wie der ursprüngliche Satz, aber viele neue spannende Ereigniskarten. Der Eindringlingsspieler kann vor jedem Spiel entscheiden, ob er mit dem ursprünglichen oder diesem neuen Kartensatz spielt, muss dann aber die Partie mit dem gewählten Stapel zu Ende spielen. Damit die beiden Sätze nicht miteinander vermischt werden, haben die Karten jeweils unterschiedliche Rückseiten.



ERSATZKARTEN BLINDGÄNGER

Diese Karten sind ein Ersatz für die Blindgänger-Karten des ursprünglichen Kartensatzes, die aus Gründen der Ausgewogenheit geändert wurden. Die alten Karten können entfernt oder irgendwo verwahrt werden. Die drei neuen Blindgänger-Karten werden in den Eindringlingskartensatz aus dem Grundspiel gemischt.



SCHWIERIGKEITSGRADKARTEN

Diese Karten werden in Verbindung mit dem **Schwierigkeitsgradmod** benutzt (s. S. 8). Sie verändern die Schwierigkeit des Spiels für die Marines. So haben die Spieler die Möglichkeit, das Spiel ihren Wünschen und Spielstärken anzupassen.



SPIELZUGMARKER

Diese Marker werden zusammen mit dem Mod **Organisierte Marines** (s. S. 8) oder bei Capture the Flag benutzt. Sie dienen zur Markierung, ob ein Spieler in dieser Runde schon seinen Spielzug ausgeführt hat oder nicht. Vor einem Marinespieler, der noch nicht an der Reihe war, liegt ein Marker mit der grünen Seite nach oben und vor einem, der seinen Zug schon gemacht hat, einer mit der roten Seite nach oben.





NEUE WAFFEN

Die hier enthaltenen Waffen werden bei Deathmatch und Capture the Flag benutzt, zusammen mit den Waffen aus **Doom: Das Brettspiel** bilden sie vier komplette Waffensätze.

Es gibt eine mächtige neue Waffe, den **Soulcube**. Diese Waffe wird nie bei Deathmatch und Capture the Flag eingesetzt. Ein Marine muss immer erst fünf Eindringlinge mit anderen Waffen töten, bevor er den Soulcube abfeuern kann. Um sich das besser merken zu können, sind fünf Seelenmarker im Spiel enthalten.



SAUERSTOFFFLASCHEN

Diese Marker repräsentieren Druckluftflaschen, die von den Marines benötigt werden, um unbeschadet luftleere Bereiche durchqueren zu können. Sie werden nur in Szenarien mit luftleeren Bereichen gebraucht.



Berserker

SONSTIGE NEUE AUSTRÜSTUNG

Die neuen Berserkerspielsteine ersetzen jene des Grundspiels **Doom: Das Brettspiel**, da die dort enthaltenen Berserkerspielsteine auf Grund eines Druckfehlers in frühen Editionen auf einer Seite nicht entsprechend aufgeheilt waren.



Unsichtbarkeitsmaske

Es gibt noch zwei neue Arten von Ausrüstungsgegenständen: **Unsichtbarkeit** und **Vitalbooster**. Durch Unsichtbarkeit wird ein Marine zeitweise immun gegen Angriffe, und der Vitalbooster ist ein wirkungsvolles Heilungsgerät. Diese beiden neuen Ausrüstungsgegenstände werden nur bei Deathmatch und Capture the Flag benutzt.



Vitalbooster



ZUSÄTZLICHE SPIELSTEINE BEFEHLE, RÜSTUNG UND VERLETZUNGEN

Mit diesen zusätzlichen Spielsteinen ist sicher gestellt, dass es genug Rüstungs-, Verletzungs- und Befehlsspielsteine für bis zu sechs Spieler bei Deathmatch und Capture the Flag gibt.



ROBÖGESCHÜTZE

In den, in diesem Handbuch enthaltenen, Szenarien bekommen die Marines starke neue Verbündete – die Robogeschütze. Diese kleinen Roboter sind mit schlagkräftigen Geschützen bestückt und darauf programmiert, die Marines zu verteidigen, sobald sie aktiviert wurden.



ZERFETZMARKER

Diese Marker werden verwendet, um bei Deathmatch und Capture the Flag die Punktzahl der Spieler anzuzeigen. Die mit „3“ gekennzeichneten Zerfetztmarker sind so viel wert wie drei der Normalen und gewährleisten, dass es genügend Marker gibt.



WIEDEREINTRITTSPOINTMARKER

Diese Marker dienen im Deathmatch-Spiel dazu, legale Wiedereintrittspunkte der Marines zu markieren. Die Zahlen auf den Wiedereintrittspunkten werden verwendet,

um den Wiedereintrittspunkt, an dem ein Marine wieder im Spiel erscheint, zufällig wählen zu können.

ÄNDERUNGEN UND KLÄRUNG DER GRUNDREGELN

Die Spieler sollten folgende Änderungen und Klarstellungen beachten:

NACHZIEHEN DER EINDRINGLINGSKARTEN

Der Eindringlingsspieler zieht nun immer **zwei Karten** pro Runde, unabhängig von der Anzahl der Marines.

ANGRIFFE VON BESETZTEN FELDERN AUS

Die Figuren können nicht mehr angreifen, wenn sie auf demselben Feld wie eine andere Figur stehen (wenn z.B. ein Marine mit der *Aufklärer*-Karte „durch“ feindliche Figuren läuft). Dadurch werden einige verwirrende Situationen vermieden.

RÜSTUNGSVERBESSERUNG IM KAMPAGNENSPIEL

Marines können die Grundausstattung ihrer Rüstung nur einmal pro Kampagne erhöhen, wenn sie sich verbessern.

ERSATZKARTEN BLINDGÄNGER

Die neuen Blindgänger-Karten dieser Erweiterung ersetzen die ursprünglichen Blindgänger-Karten aus **Doom: Das Brettspiel**. Die alten Karten werden nicht mehr benutzt, stattdessen werden diese neuen in den Kartensatz eingemischt. Die neuen Blindgänger-Karten sind weniger stark und sorgen dafür, dass die Marines eine Waffe, welche sie gefunden haben, zumindest einmal benutzen können.



VERLASSEN DES SPIELFELDES

Wenn ein Szenario verlangt, dass die Marines das Gebiet "durch die rote Sicherheitstür verlassen" müssen, um zu gewinnen, so bedeutet das, dass alle Marines den Spielplan durch die rote Sicherheitstür verlassen müssen, um zu gewinnen. Wenn ein Marine die Tür durchschritten und damit den Spielplan verlassen hat, ist er aus dem Spiel und kann nicht mehr zurückkehren, um seinen Kameraden zu helfen.

DURCHSCHLAGSKRAFT

Wenn ein Angriff mit Durchschlagskraft über ein leeres Feld „getragen“ wird, wird dafür natürlich kein Angriffswurf gemacht und auch keine Munition verbraucht, sondern lediglich ein Würfel entfernt. Es ist aber durchaus möglich, bei einem Angriff mit Durchschlagskraft mehr als einen Munitionsspielstein zu verbrauchen (eine Munition pro Angriff).

Außerdem wird die Sichtlinie eines weitergetragenen Angriffs mit Durchschlagskraft erst geprüft, wenn der Angriffswurf für das entsprechende Feld gemacht wird. Es ist also z.B. möglich, einen Eindringling zu töten und dann den Angriff auf ein zuvor von ihm blockiertes Feld zu tragen.

Schließlich ist noch wichtig zu beachten, dass **ein übergroßer Eindringling mit einem Angriff mit Durchschlagskraft mehrmals angegriffen werden kann**, man kann lediglich nicht dasselbe Feld mehrmals angreifen.

Weitere häufig gestellte Fragen können auf unserer Webseite WWW.HDS-FANTASY.DE oder unter WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM unter Doom FAQ nachgelesen werden.

NEUE REGELN

Der folgende Abschnitt nennt die Regeln für die neuen Spielelemente dieser Erweiterung.

GEÄNDERTER SPIELAUFBAU

Um die neuen Spielelemente zu integrieren, wird der Spielaufbau nun etwas anders vorgenommen.

Wahl der Eindringlingskarten: Der Eindringlingsspieler muss nun vor dem Spiel entscheiden, ob er mit dem neuen Kartensatz dieser Erweiterung spielt oder mit dem Kartensatz des Doom-Grundspiels. Der neue Satz beinhaltet die gleiche Verteilung an Nachschubkarten wie der ursprüngliche Satz, aber viele neue spannende Ereigniskarten. Der nicht benutzte Kartensatz wird in die Schachtel zurück gelegt, er wird in diesem Spiel nicht gebraucht.

Neue Marine-Karten: Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung müssen die Spieler daran denken, die neuen Marine-Karten mit denen des Grundspiels zu mischen, um den Marine-Kartenstapel zu bilden.

Wahl der Eindringlinge: Obwohl der Eindringlingsspieler nun eine größere Auswahl an Monstern hat, ist das Limit für die maximale Anzahl an Eindringlingen, die gleichzeitig im Spiel sein können, im Großen und Ganzen unverändert geblieben. Der Einfachheit halber muss der Eindringlingsspieler nun vor jedem Spiel festlegen, welche Zusammenstellung an Eindringlingen er benutzen möchte. So kommt es später nicht zu Unstimmigkeiten. Um dies zu tun, führt er folgende Schritte aus:

1. Er beginnt mit allen Figuren aus **Doom: Das Brettspiel**. Zu diesen stellt er die drei Vagary Figuren aus der Erweiterung.
2. Als nächstes entfernt er alle Figuren, die nicht benutzt werden, weil weniger als drei Marines mitspielen. (Wenn beispielsweise nur der rote und grüne Marine spielen, werden alle blauen Figuren entfernt.) Entfernte Figuren werden in die Schachtel zurück gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.
3. Schließlich tauscht er so viele Figuren aus **Doom: Das Brettspiel** gegen **gleich viele gleichwertige Figuren derselben Farbe** aus dieser Erweiterung aus. Er kann so viele Figuren tauschen, wie er möchte. Beschränkt wird dies nur durch die verfügbare Anzahl von Figuren der jeweiligen Art. Nicht benutzte Figuren werden in die Schachtel zurück gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht. Eine detaillierte Liste zu gleichwertigen Eindringlingen findet sich gleich, unter der Überschrift **GLEICHWERTIGE EINDRINGLINGE**.

Beispiel: Der Eindringlingsspieler könnte z.B. zwei seiner roten Zombies gegen zwei rote Zombie Commandos austauschen, einen Imp jeder Farbe durch Revenants ersetzen und zwei Mancubus Figuren jeder Farbe durch Cacodemons ersetzen.

GLEICHWERTIGE EINDRINGLINGE

Die neuen Eindringlinge dieser Erweiterung sind so geschaffen, dass sie sich nahtlos in das Spiel integrieren, ohne neue Nachschubkarten oder Änderungen der früheren Szenarien. Jede dieser neuen Eindringlingsarten (ausgenommen Vagary), gilt als gleichwertig zu einer schon vom Grundspiel her bekannten Art. Zu Spielbeginn kann der Eindringlingsspieler alte Figuren gegen neue austauschen (s. o. **Geänderter Spielaufbau**).

Dies ist die komplette Liste gleichwertiger Eindringlinge:

- **Zombie Commandos** sind gleichwertig mit **Zombies**.
- **Cherubs** sind gleichwertig mit **Trites**.
- **Revenants** sind gleichwertig mit **Imps**.
- **Maggots** sind gleichwertig mit **Demons**.
- **Cacodemons** sind gleichwertig mit **Mancubi**.

Während des Spiels können diese neuen Eindringlinge immer dort auftauchen oder eingesetzt werden, wo es ihr Gegenstück auch könnte.

Beispiel 1: Ein roter Demon taucht auf einem Szenarien-Spielplan auf. Maggots sind gleichwertig mit Demons, daher nimmt der Eindringlingsspieler einen roten Maggot, da er diese Figuren statt der Demons gewählt hatte.

Beispiel 2: Der Eindringlingsspieler spielt eine Nachschubkarte mit einem Imp und einem Zombie. Er setzt den Zombie ein und einen Revenant, da er zu Spielbeginn die Imps durch die Revenants ersetzt hatte.

In einem Kampagnenspiel sind Zombie Commandos, Cherubs und Revenants je einen Killpunkt wert, Maggots und Cacodemons je zwei und Vagary ist vier Punkte wert.



LUFTLEERER BEREICH

Diese Erweiterung führt luftleere Bereiche ins das Spiel ein. Das sind Teile des Spielplans, die der tödlichen Marsatmosphäre ausgesetzt sind. Die Marines benötigen Sauerstoffflaschen, um solche Bereiche betreten zu können, ohne Schaden zu nehmen. Eindringlinge lassen sich davon nicht beeindrucken, sie brauchen keine Luft.

Jedes Mal, wenn ein Marine zum Ende seines Zuges auf einem Feld in einem luftleeren Bereich ist, muss er eine Sauerstoffflasche aus seinem Ausrüstungsbehälter abgeben. Andernfalls erleidet er zwei Verletzungen, vor denen ihn keine Rüstung schützen kann.



LUFTSCHLEUSEN

Luftschleusen sind automatische Türen, welche die luftleeren Bereiche der Station von den übrigen abriegeln, und so einen Verlust der Atmosphäre verhindern. Sie funktionieren im Prinzip wie Türen, mit folgenden abweichenden Regeln:

1. Luftschleusen schließen sich automatisch zum Ende des Zuges, in dem sie geöffnet wurden (um Druckverlust zu vermeiden). Auch ein Marine mit der *Techniktrupp*-Karte kann das nicht verhindern, und ein übergroßer Eindringling, der eine Schleuse blockiert, wird automatisch davon getötet (er wird von den schweren Türen zerquetscht).
2. Luftschleusen können nicht zerstört werden. Nicht einmal die *Schrott*-Karte des Eindringlingsspielers kann einer Luftschleuse etwas anhaben.



DER SOULCUBE

Der Soulcube ist eine einzigartige und mächtige außerirdische Waffe, welche die Marines finden können, wenn sie sich durch die Szenarien dieser Erweiterung spielen. Für diese Waffe gelten einige ganz besondere Regeln:

1. Wenn ein Marine den Soulcube mit sich führt, erhält er für jeden Eindringling, den er mit **einer anderen Waffe** tötet, einen Seelenmarker. Ein Marine kann niemals mehr als fünf Seelenmarker besitzen, und bereits angesammelte Seelenmarker werden abgeworfen, wenn der Soulcube einem anderen Marine übergeben oder fallen gelassen wird.

2. Ein Marine kann mit dem Soulcube nur angreifen, wenn er gleichzeitig die fünf Seelenmarker abwirft, die er gesammelt hat.

3. Der Soulcube hat die Fähigkeit, dem Opfer die **Seele zu entziehen**. Daher kann man mit ihm irgendein Feld in Sichtlinie angreifen, das bis zu acht Felder weit entfernt ist. Der Marine würfelt dann mit dem roten Würfel. Jedes Ergebnis außer einem Fehlschuss führt dazu, dass jede Art von Gegner auf dem Zielfeld **sofort getötet wird, unabhängig von dessen Rüstung oder Verletzungen**. Jeder Angriff mit dem Soulcube, der einen Gegner zur Strecke bringt, heilt automatisch drei Verletzungen des Schützen.



Nicht aktiviert



Aktiviert, Rot

ROBOGESCHÜTZ

Robogeschütze werden die kleinen Roboter genannt, die mit starken Maschinengewehren bestückt sind. Sie sind darauf programmiert, jeden Angehörigen der UAC zu beschützen, der sie aktiviert. Ihre Fähigkeiten sind auf der ergänzenden Übersichtstafel aufgeführt.

Aktivierung: Anfänglich tauchen die Robogeschütze in **nicht aktiviertem** Zustand auf dem Spielplan auf. In diesem Zustand können sie nichts tun und auch **nicht beschädigt werden**. Ein nicht aktiviertes Robogeschütz gilt als feindliche Figur in Hinsicht auf Bewegungen und Angriffe durch das von ihm besetzte Feld. Ein Marine kann ein Robogeschütz **aktivieren**, indem er auf ein dazu benachbartes Feld zieht und dann zwei Bewegungspunkte ausgibt.

Nach der Aktivierung wird der Spielstein durch ein aktiviertes Robogeschütz in der Farbe des Marines ersetzt, der es aktiviert hat. Dieser Marine kontrolliert nun die Bewegungen und Angriffe des von ihm aktivierten Robogeschützes. Aktivierte Robogeschütze sind für alle Marines ganz normale verbündete Figuren. Jeder Marine kann höchstens zwei aktivierte Robogeschütze gleichzeitig unter seiner Kontrolle haben. Aktivierte Robogeschütze bleiben so lange im Spiel, bis sie zerstört werden.

Bewegung und Angriff: Aktivierte Robogeschütze führen ihren Spielzug in jeder Runde jeweils direkt im Anschluss an den Spielzug des Marines aus, der sie kontrolliert. Falls ein Marine zwei Robogeschütze kontrolliert, bestimmt er die Reihenfolge, in der sie agieren. **Ein Robogeschütz bewegt sich bis zu vier Felder weit und kann einmal während seines Zuges angreifen**, gerade so, wie ein vorrückender Marine.

Robogeschütze blockieren die Sichtlinie und werden auch sonst wie Marines behandelt, mit dem Unterschied, dass **Eindringlinge in der Sichtlinie von Robogeschützen eingesetzt werden können**. Robogeschütze profitieren wie Marines vom Vorteil eines Offiziers hinsichtlich Reichweite und verursachtem Schaden.



Seelenmarker

Beschädigte Robogeschütze: Wenn ein Robogeschütz einen Schaden erleidet, wird ein Verletzungsspielstein daneben gelegt, wie bei einem Eindringling. Wenn ein Robogeschütz so viele Verletzungsspielsteine hat wie es seinem Verletzungswert entspricht, ist er zerstört und wird aus dem Spiel genommen. **Robogeschütze können nicht repariert werden, außer es ist in einem Szenario ausdrücklich anders angegeben.**

Bewegungsbeschränkungen: Robogeschütze können keine besonderen Bewegungsaktionen vornehmen, **außer** dass sie auch Teleporter benutzen können. Das bedeutet, sie können keine Ausrüstung aufnehmen, keine anderen Robogeschütze aktivieren, keine Türen öffnen oder schließen usw. Außerdem können ihnen keine Befehle zugewiesen werden.

FLAMMENSTRAHLEN

Flammenstrahlen sind gefährliche Hindernisse ... manchmal zumindest. Ein Flammenstrahlspielstein hat zwei Seiten – eine „An“-Seite und eine „Aus“-Seite. Beim Spielaufbau werden die Flammenstrahlen genau so aufgebaut, wie im Szenario vorgegeben (entweder an oder aus). Zum Ende jeder Runde werden alle Flammenstrahlen auf die andere Seite gedreht, d.h. alle die an waren, sind nun aus, und umgekehrt. Jede Figur erleidet eine Verletzung, unabhängig von jeglicher Rüstung, wenn:

1. sie ein Feld mit einem Flammenstrahl auf „an“ betritt
2. sie ein Feld mit einem Flammenstrahl auf „an“ verlässt
3. ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Flammenstrahl auf „an“ beendet
4. sie auf einem Feld mit Flammenstrahl befindet, wenn dieser auf „an“ geschaltet wird.



An



Aus

Beispiel 1: Ein Marine geht in seinem Zug über ein Feld mit einem Flammenstrahl auf „an“. Er erleidet eine Verletzung beim Betreten des Feldes und eine weitere beim Verlassen.

Beispiel 2: Ein Marine beendet seine Bewegung auf einem Feld mit einem Flammenstrahl auf „aus“. Zum Ende der Runde wird dieser Strahl angeschaltet, und der Marine erleidet eine Verletzung. In seinem Spielzug verlässt der Marine das Feld und erhält noch eine Verletzung.



DEATHMATCH REGELN

Die Variante Deathmatch ist ein besonderer Modus, der ohne Eindringlingsspieler auskommt. Stattdessen kämpfen die Marines gegeneinander und erhalten „Zerfetzungspunkte“ für jeden getöteten Gegner. Spielsieger ist der erste Marine, der einen bestimmten, vorher vereinbarten Punktestand erreicht hat oder derjenige mit den meisten Punkten nach vorher festgelegter Spielzeit. Bis zu sechs Spieler können als Marines am Deathmatch-Spiel teilnehmen. Ein Deathmatch-Spiel wird folgendermaßen aufgebaut:

1. DEATHMATCH-SZENARIÖ UND ZERFETZUNGSLIMIT WÄHLEN

Die Spieler einigen sich auf einen der drei Deathmatch-Spielpläne (s. Seiten 9 – 11) und legen dann eine Anzahl Zerfetzungspunkte fest. Drei Punkte bedeuten z.B. ein kurzes Spiel, fünf Punkte ein mittellanges und sieben Punkte ein langes Spiel. Es kann natürlich auch jede beliebige andere Anzahl Punkte vereinbart werden.

2. SPIELPLAN UND GEGENSTANDSVORRAT AUFBAUEN
Zuerst wird der Vorrat an Gegenständen gebildet. Vom gewählten Spielplan ist abzulesen, welche Gegenstände gebraucht werden. Bei zwei bis vier Spielern werden von jedem benötigten Gegenstand drei Stück in einen gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan gelegt, bei fünf oder sechs Spielern vier Stück.

Ausnahme: Lebenskraftspielsteine gehören nicht zum Gegenstandsvorrat, da sie nicht aufgenommen werden. Sie werden einfach, wie jeweils vorgegeben, auf dem Spielplan verteilt.

Als nächstes setzen die Spieler den Spielplan zusammen, wie auf den Seiten 9 – 11 angegeben. Im Gegensatz zu einem normalen Szenario ist hierbei der gesamte Plan einschließlich aller Ausrüstungsspielsteine von Anfang an für alle einsehbar. Von Anfang an auf dem Plan liegende Ausrüstung wird aus dem Vorrat genommen, sodass z.B. bei sechs Spielern und zwei Kettensägen auf dem Plan nach dem Spielaufbau noch zwei Kettensägen im Vorrat sind.

3. AUSRÜSTUNG DER MARINES ZUSAMMENSTELLEN
Jeder Marine erhält einen Ausrüstungsbehälter und die entsprechende Figur (bitte nicht vergessen, dass zu den Ausrüstungsbehältern mit Kettensäge auch die entsprechenden Figuren mit Kettensäge gehören). Jeder Spieler nimmt außerdem fünf Verletzungs- und zwei Rüstungsspielsteine, die er in seinen Ausrüstungsbehälter legt. Die Eindringlingsfiguren kommen im Deathmatch nicht zum Einsatz und bleiben in der Schachtel.

Ausnahme: Im Zwei- oder Drei-Personen-Spiel spielt jeder Spieler mit 2 Marines.

4. ANFÄNGLICHE MARINE-KARTEN VERTEILEN
Folgende Karten werden von den Marine-Karten aussortiert: *Vorsichtig, Gefahrensinn, Effizienter Killer, Gelenkig, Vorbereitet, Aufklärer, Kundschafter* und *Techniktrupp*. Dann werden die übrigen Marine-Karten gemischt und jeder Spieler erhält zwei Stück. Alle Spieler schauen sich ihre beiden Karten an und behalten eine davon, die andere werfen sie ab. Gleichzeitig decken dann alle ihre verbliebene Karte auf.

5. MARINES EINSETZEN UND TIMER VÖRBEREITEN
Es wird durch Zufall bestimmt, wer Startspieler ist. Er setzt seine Figur auf einen Wiedereintrittspunkt seiner Wahl. Anschließend setzt der Spieler rechts von ihm seine Figur auf einen noch unbesetzten Wiedereintrittspunkt usw. reihum gegen den Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ihre Figur auf dem Spielplan haben.

Anschließend nehmen die Spieler einen der beiden Eindringlingsspieler (es spielt keinerlei Rolle, welchen) und

legen ihn als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Diese Karten dienen als Timer für das Spiel (und, wie immer, für die Abwicklung von Streuangriffen).

Das Spiel beginnt nun, und zwar mit dem Spieler, der **zuletzt seinen Marine eingesetzt** hat, und dann weiter im Uhrzeigersinn (d. h. der Spieler, der als erster seinen Marine eingesetzt hat, ist der letzte, der seinen ersten Spielzug macht).

RUNDENABLAUF

Der Rundenablauf funktioniert wie im normalen Spiel, außer dass es keinen Eindringlingsspieler gibt und bis zu sechs Spieler teilnehmen können, die alle einen Spielzug pro Runde ausführen dürfen.

Ausnahme: Im Zwei- oder Drei-Personen-Spiel geht eine Spielrunde zweimal reihum um den Tisch. Jeder Spieler bewegt im ersten Durchlauf einen seiner Marines (es bleibt ihm überlassen, welchen. Wichtig ist nur, dass jeder Marine pro Runde genau einmal an die Reihe kommen darf), und im zweiten Durchlauf den anderen. Mit Hilfe der Spielzugmarker kann man leicht markieren, welche Figur schon an der Reihe war und welche nicht.

Zum Ende **jeder Spielrunde** werden zwei Eindringlingskarten vom Stapel gezogen und abgeworfen. Auf diese Weise dienen die Eindringlingskarten als Timer. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel sofort (s.u. **Spielende**).

DER SPIELZUG EINES MARINES

Der Spielzug eines Marines unterscheidet sich nicht vom normalen Spiel. Ein Marine kann **sprinten, angreifen, vorrücken** oder in **Alarmbereitschaft** sein.

BEWEGUNG UND ANGRIFF

Auch Bewegung und Angriff funktionieren fast wie im normalen Spiel, außer **dass nun natürlich die anderen Marines die Gegner sind**. Außerdem wird im Deathmatch-Spiel keine Munition benutzt. Wird ein Kugelsymbol gewürfelt, dann wird statt Munition die **Waffe**, die für diesen Angriff verwendet wurde, abgeworfen (s.u. **Ausrüstung**), es sei denn, die Waffe hat einen unbegrenzten Munitionsvorrat.

BEFEHLE DER MARINES

Die Befehle **Zielen, Ausweichen** und **Heilen** bleiben unverändert. Der Befehl **Absichern** kann während des Spielzuges eines anderen Marines benutzt werden und unterbricht jede Aktion, die der andere Marine gerade ausführt, genau wie im normalen Spiel beim Eindringlingsspieler. Falls zwei Absicherungsbefehle gleichzeitig ausgeführt werden sollten, wird der der ältere Befehl zuerst abgewickelt.

AUSRÜSTUNG

Wenn die Marines Ausrüstung aufnehmen, nehmen sie nicht den Spielstein vom Plan auf, sondern den entsprechenden Spielstein aus dem Vorrat, falls dort noch ein solcher vorhanden ist. Kein Marine darf jemals mehr als einen Ausrüstungsspielstein eines Typs zu gleicher Zeit besitzen.

Ausnahme: Wie oben unter Schritt 2 des Deathmatch-Aufbaus schon gesagt, gibt es keine Medizinspielsteine im Vorrat; stattdessen wird jedes Mal, wenn ein Marine ein Feld mit einem Medizinspielstein betritt, seine volle Gesundheit wiederhergestellt.

Munitionsspielsteine werden beim Deathmatch nicht benutzt. Stattdessen wird, wenn Munition verbraucht wird, der Waffenspielstein abgeworfen, der für den Angriff benutzt wurde. **Dies geschieht jedoch nicht, wenn die Waffe über unbegrenzte Munition verfügt**, wie beispielsweise die Kettensäge.

NEUE AUSRÜSTUNG

Mit dieser Erweiterung werden die nun folgenden neuen Ausrüstungsspielsteine eingeführt.



SAUERSTOFFFLASCHEN

Sauerstoffflaschen sind nötig, damit die Marines luftleere Bereiche betreten können, ohne Schaden zu nehmen. Immer wenn ein Marine seine Bewegung auf einem Feld

in einem luftleeren Bereich beendet, muss er entweder eine Sauerstoffflasche abgeben oder zwei Verletzungen erleiden, dagegen hilft auch die beste Rüstung nicht. Sauerstoffflaschen können genau wie Waffen an andere Marines weitergereicht werden.



UNSIHTBARKEIT

Diese Spielsteine stellen Geräte dar, welche Marines vorübergehend unsichtbar machen. Wenn ein Marine einen Unsichtbarkeitsspielstein aufnimmt, legt er diesen sofort in seinen

Ausrüstungsbehälter, mit der vollfarbigen Seite nach oben.

Solange ein Marine einen Unsichtbarkeitsspielstein besitzt, **kann er nicht angegriffen oder anderweitig durch Angriffe beeinträchtigt werden, auch nicht durch Explosionsangriffe**. Allerdings nimmt er nach den normalen Regeln Schaden durch gefährliche Hindernisse, luftleere Bereiche und sonstige Schadensmöglichkeiten, die nicht auf Angriffen beruhen.

Ähnlich wie bei Berserkerspielsteinen hält die Wirkung der Unsichtbarkeit nicht lange an. Zum Ende seines **nächsten** Spielzuges dreht der Marine den Spielstein um, sodass nun die aufgehellte Seite sichtbar ist. Zum Ende seines dann **folgenden** Spielzuges wirft er den Unsichtbarkeitsspielstein ab. Falls der Marine zerfetzt wird, muss er die Unsichtbarkeit sofort abgeben.



VITALBOOSTER

Der Vitalbooster ist ein mächtiges Heilungsgerät, welches vorübergehend die Widerstandskraft eines Marines gegen Verletzungen verstärkt. Wenn ein Marine

ein Vitalbooster aufnimmt, legt er diese sofort neben seinen Ausrüstungsbehälter. Die **Maximalzahl seiner Verletzungen wird sofort um zwei erhöht** und er wird **sofort von allen Verletzungen geheilt**. Wenn der Marine das nächste Mal zerfetzt wird, muss er den Vitalbooster abwerfen und die Maximalzahl seiner Verletzungen wird wieder auf sein normales Maß reduziert.

ZERFETZEN



Wenn ein Marine zerfetzt wird, egal, ob durch einen direkten Angriff oder durch Telezerfetzen, erhält der verursachende Spieler einen Zerfetztmarker. Falls ein Spieler damit das vorher festgelegte Limit erreicht, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist Spielsieger.

Wenn mit zwei Marines pro Spieler gespielt wird, erhalten die Spieler immer die Zerfetztmarker ihrer beiden Figuren. Deshalb kann man das Limit an Zerfetzungspunkten bedenkenlos anheben, wenn man mit mehreren Marines pro Spieler spielt.

Falls ein Spieler einen eigenen Marine zerfetzt (z.B. durch einen Explosionsangriff oder indem er durch gefährliche Bereiche geht), verliert er einen Zerfetztmarker. Falls sein Punktestand dadurch unter Null gerät, wird das vermerkt, am besten er notiert es auf einem Blatt Papier.

Ein zerfetzter Marine wird vom Spielplan genommen und in seinen ursprünglichen Zustand zurück versetzt. Dabei verliert er alle im Laufe des Spiels aufgenommenen Waffen, Rüstungen und sonstigen Ausrüstungsgegenstände. Falls ein Marine während seines eigenen Spielzuges zerfetzt wird, endet der Spielzug damit sofort.

WIEDEREINTRITT



Zu Beginn seines nächsten Spielzuges wird ein zerfetzter Marine wieder eingesetzt.

Zuerst muss der Spieler sicher stellen, dass seine Ausrüstung wieder im ursprünglichen Zustand ist, dann würfelt er mit dem grünen Würfel und sieht sich die gewürfelte Reichweite an.

Er kann seinen Marine auf jeden freien Wiedereintrittspunkt mit der gewürfelten Nummer setzen. Falls alle Wiedereintrittspunkte mit dieser Nummer besetzt sind, muss er gezwungenermaßen einen beliebigen Marine auf einem der Punkte telezerfetzen. Aber im Gegensatz zum sonstigen Zerfetzen erhält der Spieler für diese „Zwangszerfetzung“ keinen Zerfetzungspunkt.

Nachdem der Spieler seine Figur auf einem der möglichen Wiedereintrittspunkte eingesetzt hat, führt er seinen Spielzug wie üblich aus.

TRESORE UND SICHERHEITSSCHLÜSSEL

Einige Bereiche jedes Deathmatch-Spielplans sind durch Sicherheitstüren abgeriegelt und werden Tresore genannt. Diese Sicherheitstüren können nicht geöffnet werden, aber ein Marine im Besitz des passenden Sicherheitsschlüssels geht einfach durch die Tür hindurch, als sei sie gar nicht vorhanden. Nach einmaliger Benutzung geht der Sicherheitsschlüssel aber zum Ende des Spielzuges des Marines an seinen ursprünglichen Platz zurück. Falls der Marine dann noch in dem Verlies ist, wird er sofort automatisch zerfetzt und verliert einen Zerfetzungspunkt. Das verhindert, dass sich ein Marine in einem Verlies verstecken kann. Falls ein Marine im Besitz eines Sicherheitsschlüssels zerfetzt wird, kehrt der Schlüssel sofort an seinen ursprünglichen Platz zurück.

SPIELLENDE UND SIEG

Ein Deathmatch endet, sobald ein Spieler das festgelegte Punktelimit erreicht hat oder wenn die letzte Karte des Eindringlingskartenstapels abgeworfen wird. Im letzteren Falle gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

CAPTURE THE FLAG

Capture the Flag („Erobere die Fahne“) ist eine Teamvariante des Deathmatch-Spiels, bei der beide Teams versuchen, die Flagge des gegnerischen Teams zu stehlen und in die eigene Basis zu bringen. Es spielt sich im Prinzip wie ein Deathmatch-Spiel, aber mit folgenden Unterschieden:

1. Für dieses Spiel werden die speziellen Capture the Flag-Spielpläne (s. Seiten 12 – 14) benutzt. Jeder Plan zeigt zwei Hauptquartiere (rot und blau gefärbt) mit der jeweiligen Basis. Der Flaggenmarker jedes Teams wird zu Spielbeginn auf seine Basis gelegt. Die Basen und Flaggenmarker blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie.
2. Unabhängig von der Spieleranzahl werden immer alle sechs Marinefiguren benutzt, die drei Figuren mit Gewehren bilden das eine Team, die drei mit Ketensägen das andere. Die Spieler müssen untereinander vereinbaren, wer welche



Rote Basis



Blaue Basis

Figur(en) führt, wobei natürlich kein Spieler Figuren beider Teams führen darf. Zu Spielbeginn wird durch Auslösen ein Startteam bestimmt, das zuerst einen seiner Marines auf ein leeres Feld seines Hauptquartiers setzt. Dann setzt das andere Team einen seiner Marines auf ein leeres Feld seines Hauptquartiers, dann wieder das Startteam usw. immer abwechselnd, bis alle sechs Marines auf dem Spielplan sind.

3. Das Spiel beginnt mit dem Startteam, es bestimmt einen seiner Marines, der den ersten Spielzug ausführt. Dann bestimmt das andere Team einen seiner Marines, der den zweiten Spielzug der Runde ausführt, dann wieder das Startteam usw., bis alle sechs Marines ihre Spielzüge getätigt haben. Mit den Spielzugmarkern sollte vermerkt werden, wer schon an der Reihe war und wer noch nicht (rot bedeutet, der Marine hat seinen Zug schon beendet; grün bedeutet, der Marine muss seinen Zug noch ausführen).

4. Zerfetzungen werden nicht gewertet und daher auch nicht notiert. Stattdessen erhält ein Team, das beide Flaggen gleichzeitig auf seiner eigenen Basis hat, einen Punkt (s. u. Die Flagge tragen). Um das zu vermerken, erhält das Team einen Zerfetztmarker. Das erste Team, welches das vorher vereinbarte Punktelimit erreicht, ist Sieger. Alternativ ist das Team mit den meisten Punkten Sieger, wenn das Spiel durch den Timer beendet wird. Falls es dabei einen Gleichstand gibt, geht das Spiel weiter und es gewinnt das nächste Team, das einen Punkt macht.

5. Wenn ein Marine zerfetzt wird, wird er vom Spielplan genommen und muss seinen nächsten Zug aussetzen und seine Ausrüstung in den ursprünglichen Zustand versetzen, wie im Deathmatch-Spiel. In seinem übernächsten Zug tritt er wieder ins Spiel ein, und zwar auf einem beliebigen leeren Feld des eigenen Hauptquartiers (die rot bzw. blau gefärbten Bereiche des Spielplans). Wenn ein Marine sich selbst oder einen Teamgefährten zerfetzt, gibt es keine weitere Strafe, außer im ersten Fall einmal selbst aussetzen zu müssen, im zweiten Fall muss der zerfetzte Gefährte aussetzen.



Blaue Flagge



Rote Flagge

DIE FLAGGE TRAGEN

Ein Marine auf einem der beiden Felder der gegnerischen Basis kann die feindliche Flagge wie einen Ausrüstungsspielstein aufnehmen. Anschließend sollte er schleunigst versuchen, die Flagge auf den Standartensockel seines eigenen Teams zu bringen. Sobald beide Flaggen gleichzeitig auf der Basis eines Teams sind, erhält das Team einen Punkt und beide Flaggen werden sofort wieder auf ihren Ausgangspunkt zurückgesetzt. Eine Flagge kann nicht an einen anderen Marine übergeben werden.

Falls ein Marine, der eine Flagge trägt, zerfetzt wird, wird die Flagge auf dem Feld fallen gelassen, auf dem er zerfetzt wurde. Falls die dort liegende Flagge von einem Marine desselben Teams aufgenommen wird, kann er versuchen, sie weiter in Richtung seiner eigenen Basis zu tragen. Wird eine fallen gelassene Flagge aber von einem Mitglied des Besitzer-Teams aufgenommen, wird sie sofort auf die eigene Basis zurück gesetzt.



MODS

Mods sind optionale Regeln, über deren Gebrauch die Spieler sich vor Spielbeginn einigen müssen. Hinter dem Namen jedes Mods sind Zeichen angegeben mit folgender Bedeutung:

- ◆ geeignet für Standardszenarien
- ☠ geeignet für Deathmatch-Spiel
- ℞ geeignet für Capture the Flag-Spiel
- ☞ gehört zu den bevorzugten Mods des Autors

VORSCHLÄGE FÜR SZENARIO-MODS

Diese Mods können den Spielspaß mit **Doom: Das Brettspiel** noch deutlich erhöhen und werden vom Autor des Spiels wärmstens empfohlen.



SCHWIERIGKEITSANPASSUNG (◆, ☞)
Manche Spieler sind der Meinung, dass die normalen DOOM Regeln entweder für die Marines oder die Eindringlinge zu schwierig sind. Mit diesem Mod haben die Spieler nun die Möglichkeit, die Schwierigkeit des Spiels ihren Vorstellungen anzupassen.

Nach Schritt 2 des Spielaufbaus wählen die Spieler gemeinsam eine der fünf Schwierigkeitskarten aus und legen diese neben den Spielplan. Die Regeln dieser Karte gelten dann für das gesamte Spiel.

Wenn das Spiel für die Marines leichter werden soll, sollten die Spieler entweder die Karte „Zu jung zum Sterben,“ oder „Hey, nicht so grob!“ verwenden. Die Karten „Gewaltorgie“ oder „Albtraum“ gestalten das Spiel für die Marines schwieriger.

ORGANISIERTE MARINES (◆, ☞)

Statt dass die Marines in jeder Spielrunde dieselbe Zugreihenfolge haben, können die Marines mit diesem Mod ihre Zugreihenfolge für jede Runde selbst bestimmen. Zu Spielbeginn erhält jeder Marinespieler einen Spielzugmarker und legt ihn mit der grünen Seite nach oben neben seinen Ausrüstungsbehälter. Die Marines müssen nun nicht mehr die starre Zugreihenfolge einhalten, sondern wählen einen Marine aus, dessen Spielzugmarker noch die grüne Seite zeigt. Dieser Spieler führt dann seinen Spielzug aus und dreht anschließend seinen Marker auf die rote Seite. Nachdem alle Marines ihre

Spielzüge auf diese Weise absolviert und ihre Marker auf die rote Seite gedreht haben, ist der Eindringlingsspieler an der Reihe.

Anschließend drehen alle Marines ihre Spielzugmarker wieder auf die grüne Seite und die nächste Spielrunde beginnt.

STANDARDISIERTE AUSBILDUNG (◆, ☞)

Unabhängig davon, wie viele Marines am Spiel teilnehmen, werden alle so ausgestattet, als wären es nur zwei Marines. Das heißt, jeder Marine erhält drei Marine-Karten, drei Munitionsspielsteine Patronen/Kugeln, neun Verletzungen und zwei Rüstungsspielsteine.

ELITE TRAINING (◆, ☞)

Die Marines erhalten beim Spielaufbau eine zusätzliche Marine-Karte, müssen aber vor Spielbeginn jeweils eine Karte ihrer Wahl wieder abgeben.

DURCHGELADEN (◆, ☞)

Wenn Waffenspielsteine auf den Plan gelegt werden, wird auf dasselbe Feld auch ein Munitionsspielstein des von der Waffe benutzten Typs gelegt. Waffen mit unbegrenzter Munition erhalten keinen Munitionsspielstein. Dieser Mod sollte in Szenarien verwendet werden, in denen Munition knapp ist.

SUPER-SCHROTTFLINTE (◆, ☠, ℞, ☞)

Alle Schrotflinten haben die Fähigkeit „Zurückstoßen“ statt „Durchschlagskraft“.

UNERMÜDLICHE PISTOLEN (◆, ☠, ℞, ☞)

Pistolen haben unbegrenzten Munitionsvorrat, anstatt auf Patronen/Kugeln Munitionsspielsteine angewiesen zu sein.

MULTI-PLAYER-MODS

Diese Mods sind speziell für Deathmatch- und Capture the Flag-Spiele geeignet.

TEXAS HOLD'EM (☠, ℞, ☞)

Die Marines erhalten zu Spielbeginn keine Karten. Stattdessen wird eine Marine-Karte offen in die Tischmitte gelegt und alle Marines haben diese Fähigkeit. Wird z.B. die Karte *Spezialtrupp* aufgedeckt, haben alle Marines die *Spezialtrupp*-Fähigkeit.

DREI-KARTEN-PROGRAMM (℞, ☞)

Die Marines erhalten zu Spielbeginn keine Karten. Stattdessen wird je eine Imp Figur jeder Farbe neben den Spielplan gestellt und neben jeden Imp eine Marine-Karte gelegt. Jeder Marine erhält nun die Fähigkeit der Karte neben dem Imp seiner Farbe. Falls z.B. die Karte *Spezialtrupp* neben dem roten Imp liegt, haben die beiden roten Marines die *Spezialtrupp*-Fähigkeit.

SCHNELLER ZEITMESSER (☠, ℞)

Dieser Mod sorgt für ein schnelleres Spiel als im normalen Deathmatch- oder Capture the Flag-Spiel. Zum Ende jeder Runde werden drei Eindringlingskarten vom Stapel abgeworfen anstatt nur zwei. Sobald die letzte Karte abgeworfen wird, endet das Spiel sofort.

LANGSAMER ZEITMESSER (☠, ℞)

Dieser Mod sorgt für ein langsames Spiel als im normalen Deathmatch- oder Capture the Flag-Spiel. Zum Ende jeder Runde wird nur eine Eindringlingskarte vom Stapel abgeworfen anstatt zwei. Sobald die letzte Karte abgeworfen wird, endet das Spiel sofort.

KEIN ZEITMESSER (☠, ℞)

In dieser Version des Deathmatch- oder Capture the Flag-Spiels wird ganz ohne Zeitmesser gespielt, zum Rundenende werden keine Eindringlingskarten vom Stapel abgeworfen. Falls die

letzte Karte des Stapels zwecks Abwicklung von Streuangriffen benutzt wird, wird der Ablagestapel gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.

"BESONDERE" MODS

Diese Mods mögen einigen vielleicht etwas verrückt vorkommen, aber es gibt Spieler, die darauf schwören.

KETTENSÄGEN MASSAKER (◆, ☠, ℞, ☞)

Alle Marines beginnen das Spiel mit einer Kettensäge. Die Kettensägen können im Kampagnen-Spiel nie kaputt gehen. Außerdem kann die Kettensäge im Deathmatch- oder Capture the Flag-Spiel auf Grund von Munitionsverbrauch nie verloren werden.

ES LEBE DER KÖNIG, BABY! (◆, ☠, ℞, ☞)

Alle Marines beginnen das Spiel mit einer Kettensäge und einer Schrotflinte. Diese Waffen können im Kampagnen-Spiel nie kaputt gehen. Außerdem können sie im Deathmatch- oder Capture the Flag-Spiel auf Grund von Munitionsverbrauch nie verloren werden. Wenn dieser Mod verwendet wird, empfehlen wir wärmstens, auch den Super-Schrotflinte-Mod zu verwenden - damit gibt's ein ultimatives Gemetzel.

SÖNDEREINHEITEN-TRAINING (◆, ☠, ℞)

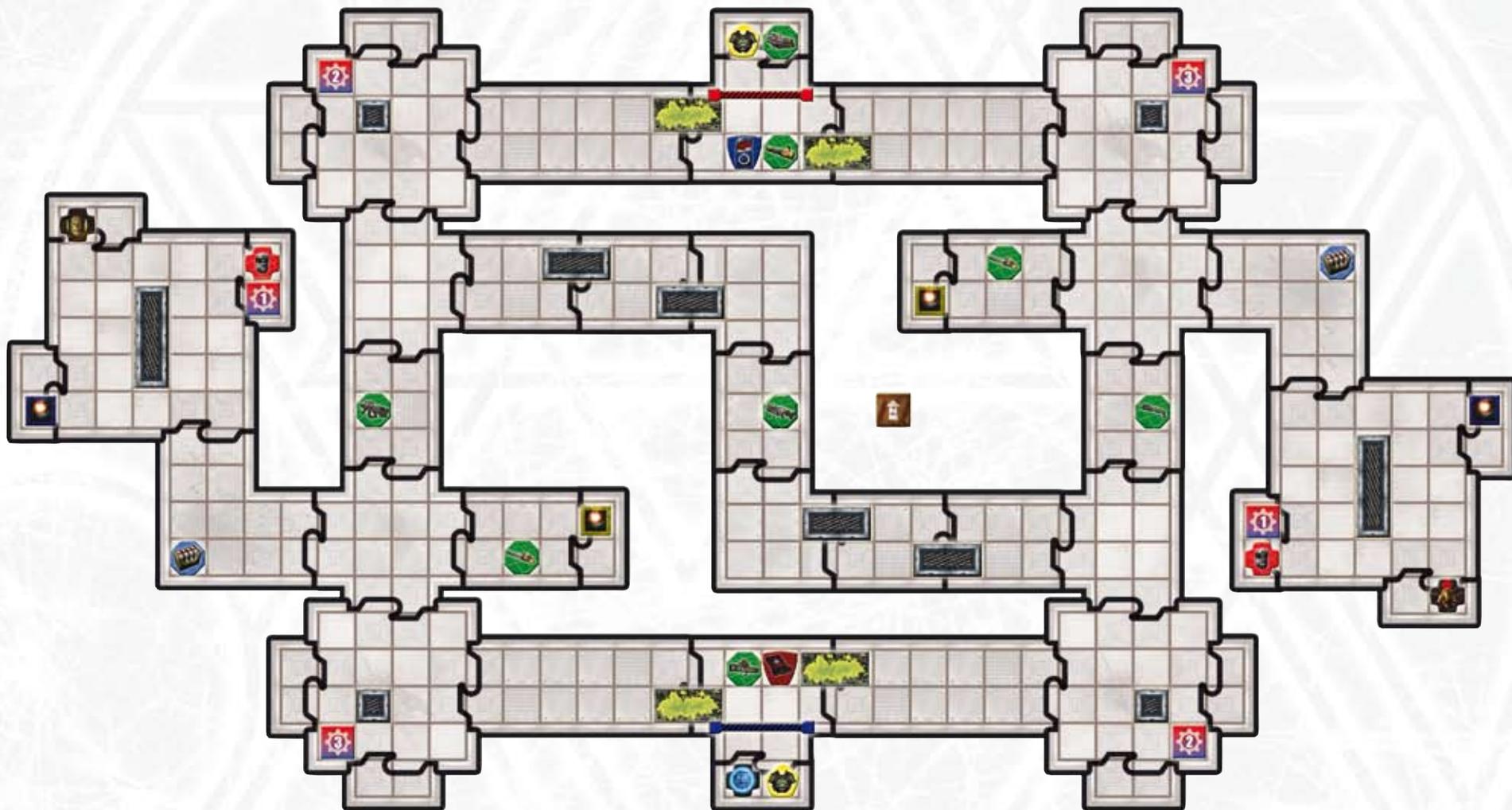
Anstatt zu Spielbeginn die Marine-Karten zufällig auszuteilen, können die Spieler den Kartenstapel durchsuchen und jeweils eine Karte ihrer Wahl nehmen. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter reihum gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Marinespieler eine Karte aus. Dies wird fortgesetzt, bis jeder Marine die richtige Anzahl Karten hat.

EINSATZKOMMANDO-TRAINING (◆, ☠, ℞)

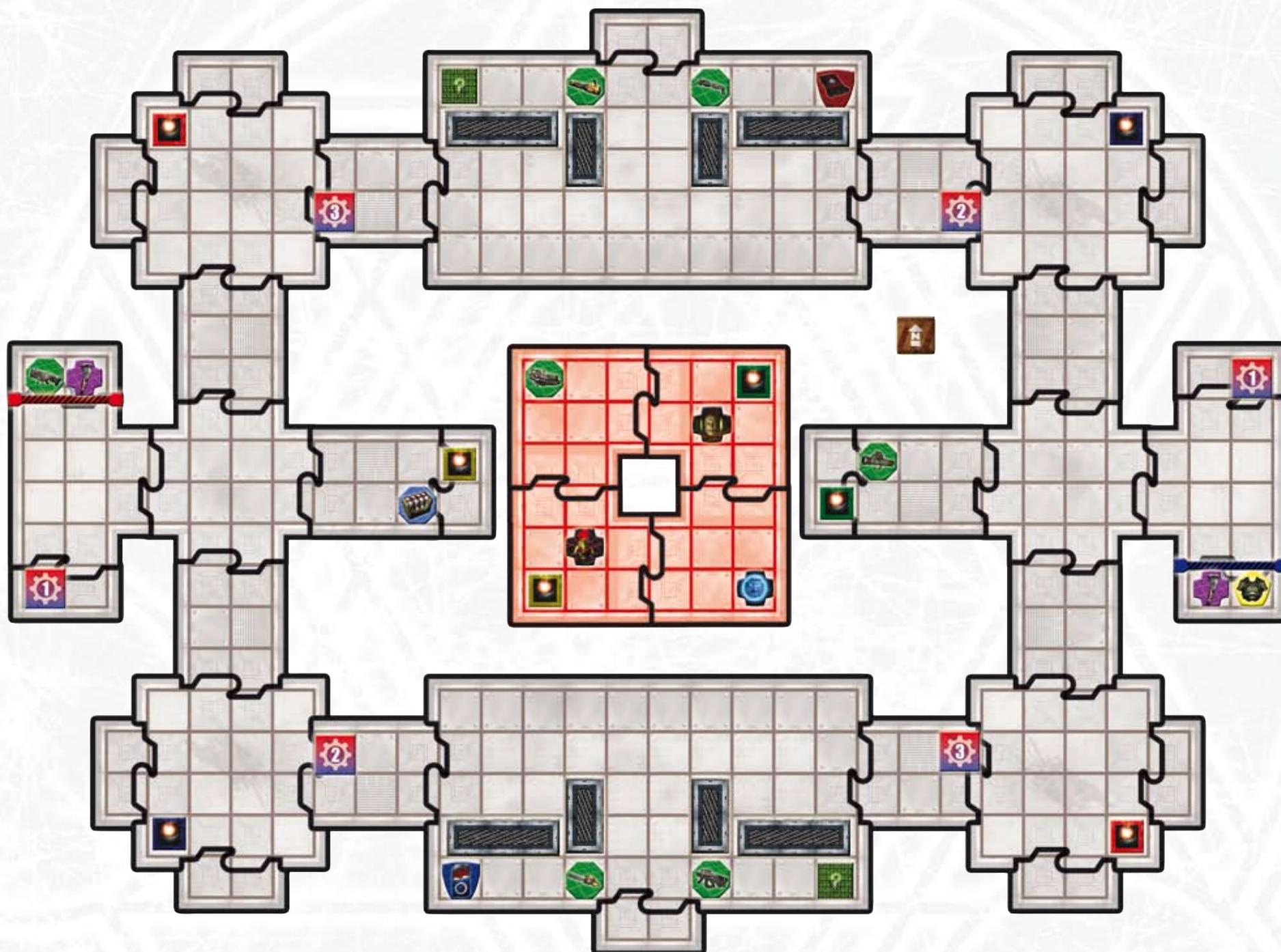
Die Marines können vor Spielbeginn ihre Karten gegenseitig austauschen. Dabei können die Spieler beliebig untereinander handeln und verhandeln, auf jeden Fall müssen anschließend alle die für dieses Spiel richtige Kartenanzahl haben.



DEATHMATCH I: KLEEBLATT

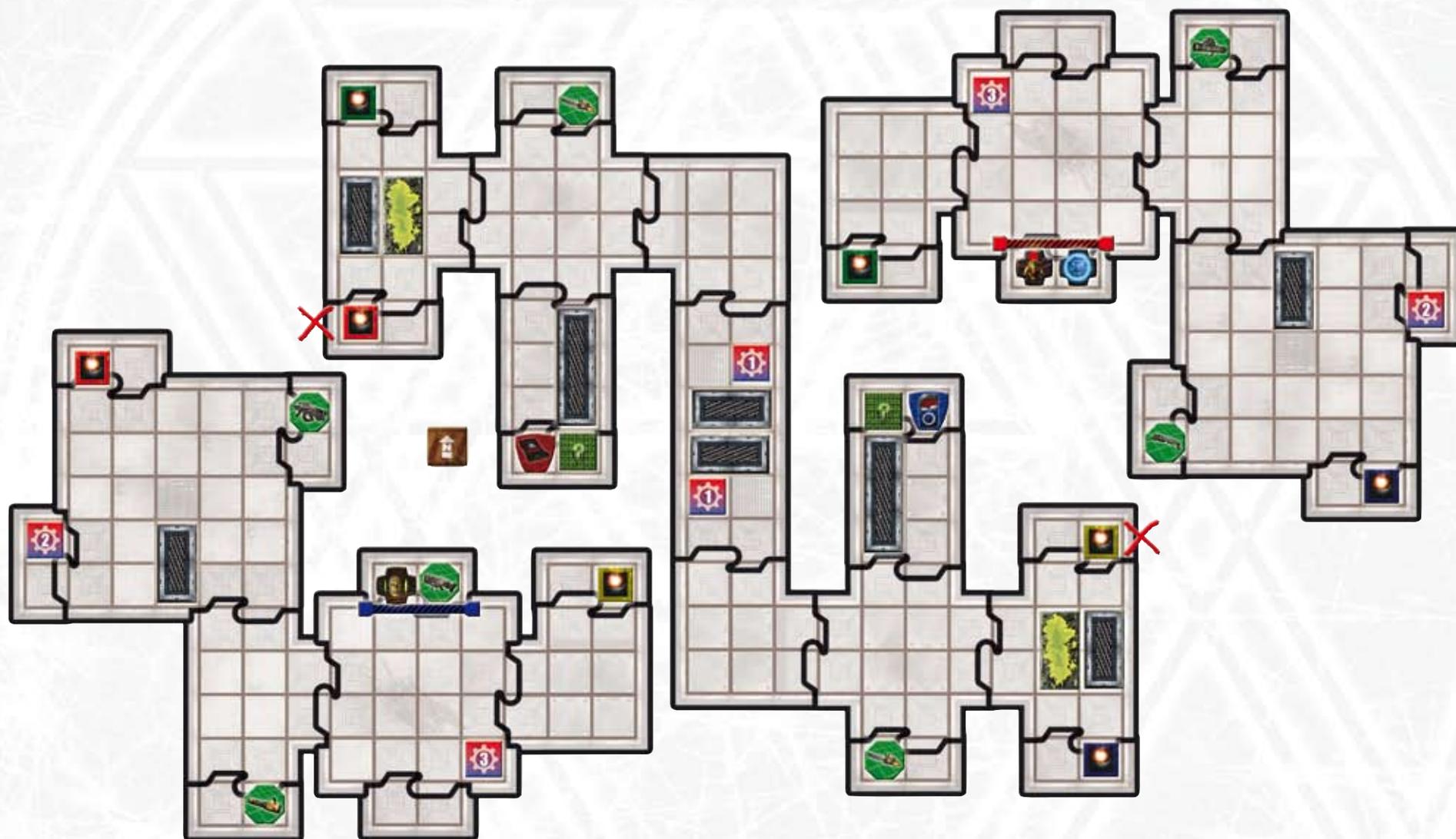


DEATHMATCH 2: REAKTORKERN



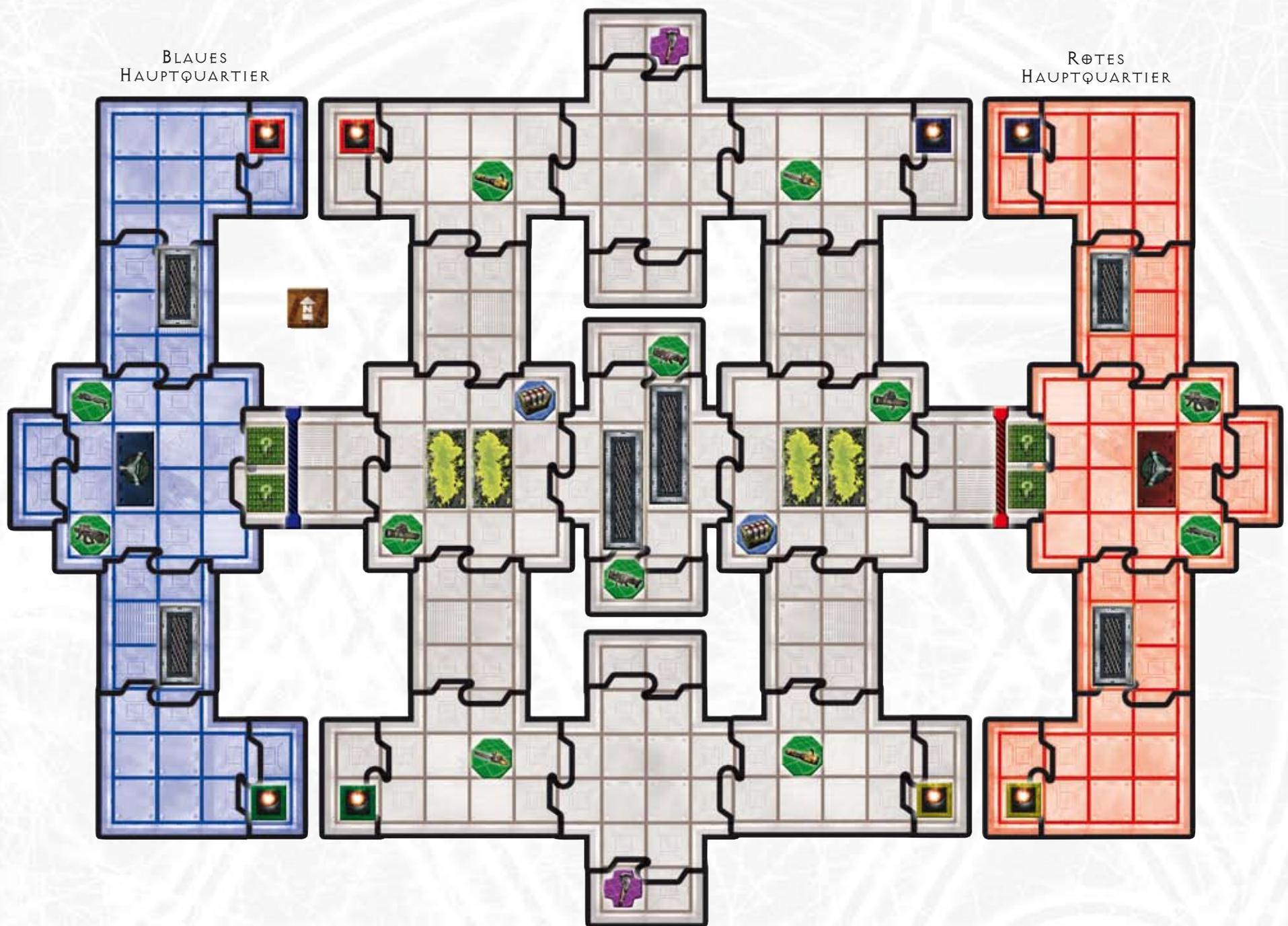
Wenn ein Marine ein Feld mit einer Begegnung betritt, wird die Reaktorabschirmung geöffnet und alle Marines im rot markierten Bereich des Spielplans werden sofort zerfetzt. Der Marine, der die Öffnung der Abschirmung verursacht hat, erhält die entsprechenden Zerfetzungspunkte.

DEATHMARCH 3: HIRNVERDREHER



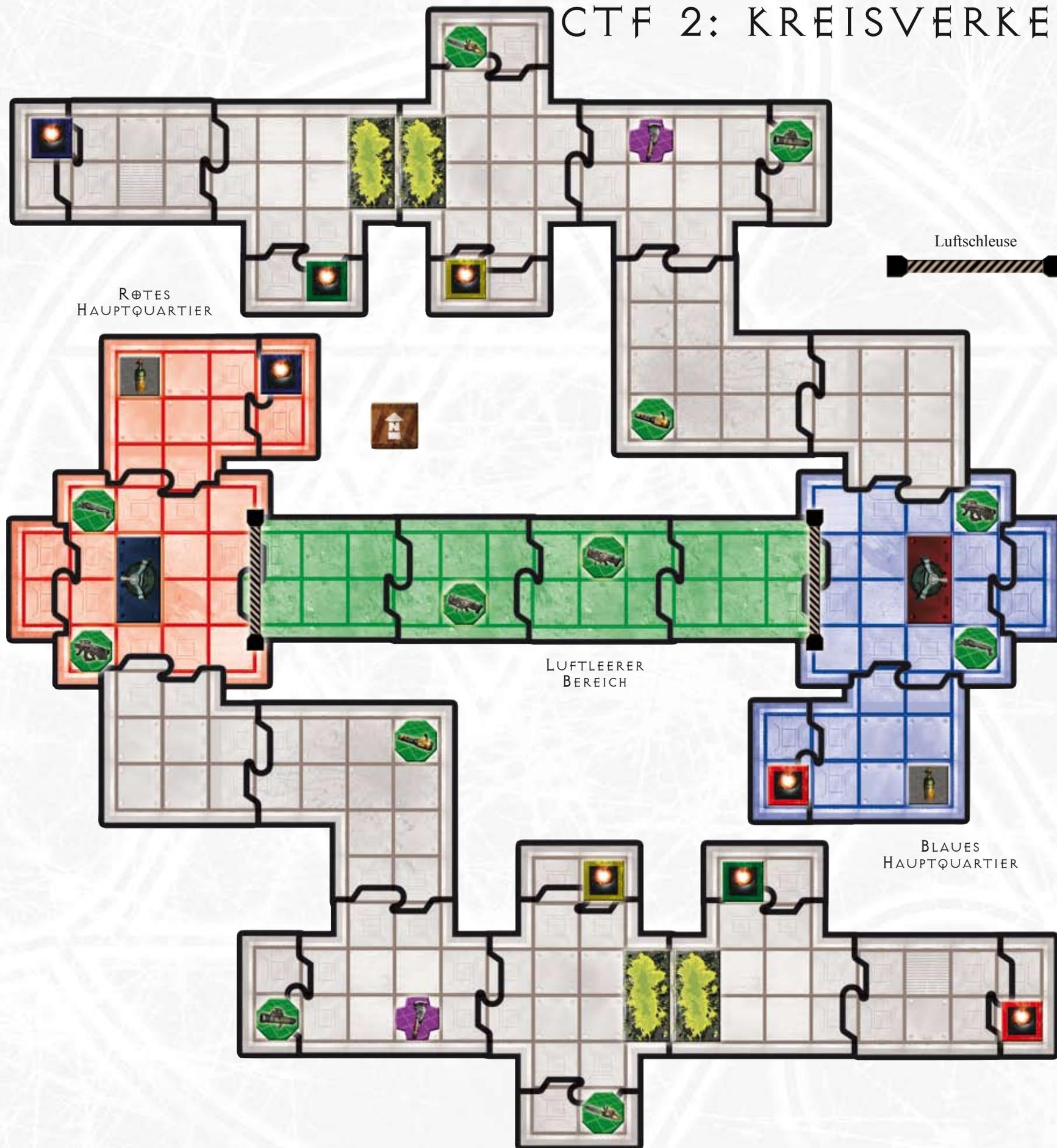
Wenn ein Marine ein Feld mit einer Begegnung betritt, tauschen die beiden mit einem roten X markierten Teleporter ihre Positionen.

CTF I: GRÜNER MARKT

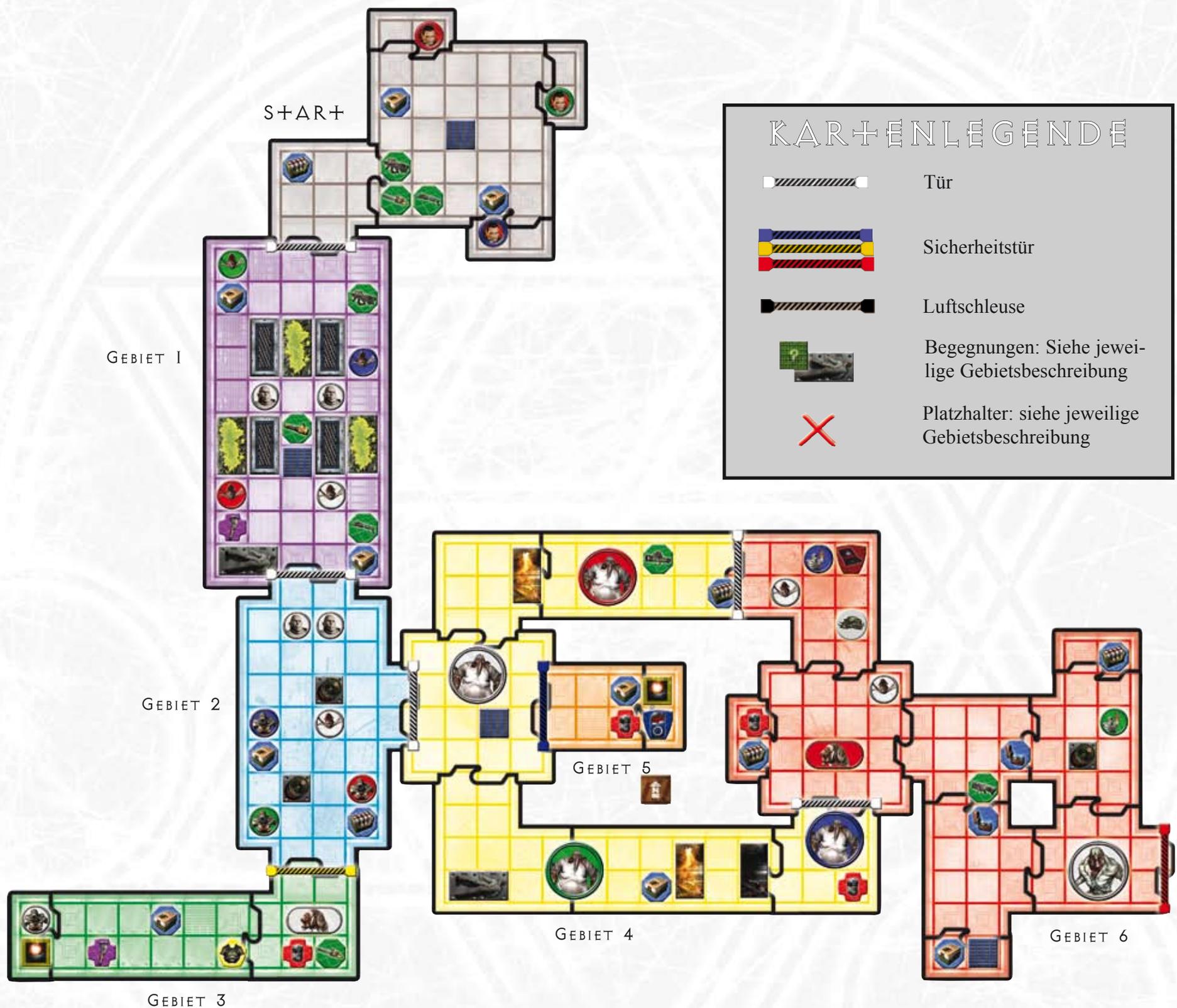


Wenn ein Marine ein Feld mit einer Begegnung betritt, öffnet sich die Tür neben dieser Begegnung. Die Tür bleibt solange offen, wie ein Marine auf einer der zugehörigen Begegnungen steht, und schließt sich zum Ende des Spielzuges, wenn kein Marine auf einer der zugehörigen Begegnungen steht.

CTF 2: KREISVERKEHR



VI: EIN SCHNEEBALL IN DER WÜSTE



WARNUNG!

Diese Information ist nicht für Marinespieler zugelassen! Wenn ein Marinespieler diese Szenarien liest, wird das so manche Überraschung verderben. Wir haben euch gewarnt!

SZENARIØ VI: EIN SCHNEEBALL IN DER WÜSTE

Dieses Szenario führt die Kampagne aus **Doom: Das Brettspiel** fort und ist die Einfachste dieses Regelheftes. Bevor man damit beginnt, sollte man die neuen Regeln gut durchgelesen haben, danach kann's sofort losgehen.

MISSIONSBRIEFING

Ihr kommt langsam wieder zu euch. Bilder und Fetzen von Erinnerungen durchzucken euren Geist. Ihr erinnert euch an den Angriff auf die Marsstation, euren Versuch, die Shuttlerampe zu erreichen, und dann ... ja, was?

Die Shuttles waren zerstört. Es gab keine Möglichkeit vom Mars zu entkommen, und ein Portal direkt in die Hölle tat sich gähnend vor euch auf. Ihr habt euch eure Waffen geschnappt und seid durch das Portal gesprungen. Wenn Rückzug keine Option ist, dann wollt ihr den Kampf wenigstens im Vorgarten dieser vermaledeten Dämonen austragen.

Was hat euer Ausbilder auf Parris Island immer gesagt? - „Marines sterben nicht, sie gehen in die Hölle, um sich neu zu gruppieren!“ – Wer hätte gedacht, dass der Alte Knochen Recht behält.

Also, das ist dann wohl die Hölle.

Offen gesagt, habt ihr erwartet, dass es hier heißer ist... und weniger aussieht wie die Marsstation.

Ihr entschließt euch, die Umgebung zu erkunden. Vielleicht könnt ihr so herausfinden, was hier eigentlich vor sich geht. Hey, ihr wisst genau, dass eure Chance zu überleben auch nicht größer ist, als die eines Schneeballs in der Wüste aber ihr wollt verdammt sein, wenn ihr es nicht wenigstens versucht.

Und wenn ihr Glück habt, entdeckt ihr vielleicht eine Möglichkeit von hier zu verschwinden.

SPIELZIEL DES SZENARIØS

Die Marsstation und die Heimatdimension der Eindringlinge sind anscheinend irgendwie miteinander verflochten, und die Realitäten der beiden Dimensionen gehen auf eine alptraumhafte Art ineinander über.

Ihr müsst dieses Gebiet durch die rote Sicherheitstür verlassen und zwar, bevor ich euch sechsmal gekillt habe. Außerdem kriege ich jedes Mal, wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, einen Kill gratis.

Ihr seid jetzt in einem Gebiet, das halb aus Metall und halb aus pulsierendem Fleisch zu bestehen scheint.

Anscheinend haben sich die „normale“ Welt und die Hölle irgendwie miteinander verbunden. Ihr hört ein leises Rauschen und Glucksen, wie Blut, das durch Arterien rauscht. Aus der Ferne erreichen euch die Geräusche von sich nähernden Kreaturen. Na toll, noch mehr Zombies! Einige Waffen wurden in der Nähe fallen gelassen. Wenigstens scheint euch der Kriegsgott wohlgesonnen...

GEBIETS-BESCHREIBUNGEN

Diese Beschreibungen werden jeweils vorgelesen, wenn die entsprechenden Gebiete aufgedeckt werden.

GEBIET 1

Die Wände dieses Raums sind mit dicken roten Adern bedeckt, die in einem trägen Takt pulsieren. Eine schleimige, und wahrscheinlich höchst giftige, Flüssigkeit trieft von Wänden und Decke und sammelt sich in zischenden, blubbernden Pfützen am Boden. In der gegenüberliegenden Ecke des Raums könnt ihr einen Körper erkennen. Bei genauerem Hinsehen erkennt ihr, dass es ein toter Marine ist, dem der größte Teil der Haut fehlt. Und aus den Schatten lösen sich gerade die Kreaturen, die für seinen Tod verantwortlich sind.

FALLS EIN MARINE SEINEN SPIELZUG AUF EINEM FELD DER BEGEGNUNG BEEENDET:

Du schluckst deinen Ekel herunter, und durchsuchst den Leichnam nach brauchbaren Gegenständen. Ein Glück kannst du nicht mehr erkennen wer der arme Tropf war.

Würfele mit einem grünen Würfel und sieh dir das Ergebnis der Reichweite an, dann führst du die entsprechende Aktion aus:

REICHWEITE 1 - DER GELBE SCHLÜSSEL

Du findest eine Schlüsselkarte bei dem Toten.

Gib dem Marine den gelben Schlüsselmarker.

REICHWEITE 2 - MUNITION

Du findest einen Ladestreifen mit Standardmunition in einer Tasche des Leichnams.

Gib dem Marine einen Patronen/Kugeln Munitionsspielstein.

REICHWEITE 3 - GRANATEN

An der Weste des Leichnams sind noch einige Granaten befestigt. Yippe Ya Ye, Schweinebacke!

Gib dem Marine einen Raketen/Granaten Munitionsspielstein.

GEBIET 2

Die seltsame Mischung aus Metall und organischer Materie setzt sich hier fort. In diesem Raum befindet sich eine Art großes Organ, möglicherweise ein Herz, das eine schwarze Flüssigkeit durch die Adern an der Wand pumpt. Einige dämonische Kreaturen schlurften durch den Raum. Als sie euch bemerken, greifen sie sofort an.

GEBIET 3

Dieses Gebiet scheint weniger organisch als die Anderen zu sein. Am Ende des Korridors summt ein Teleporter, der wer weiß wohin führt. Als ihr die Tür öffnet schreckt ihr mehrere Eindringlinge auf, die sofort auf euch zu laufen.

GEBIET 4

Ein lautes, rhythmisches Dröhnen hallt, wie der Schlag eines riesigen Herzens, durch den Raum. Der Rhythmus wird durch ein grelles Flackern untermalt, das seinen Uhrsprung in Feuerstrahlen hat, die im Takt des Dröhnens aus kleinen Öffnungen in der Wand schießen. Langsam werdet ihr wirklich nervös und der beunruhigende Gedanke, dass ihr vielleicht im Körper eines monströsen Dämonen seid, drängt sich euch auf.

GEBIET 5

Dieser kleine Gang ist überwiegend leer, abgesehen von einigen nützlichen Dingen, unter anderem einem Sicherheitsschlüssel.

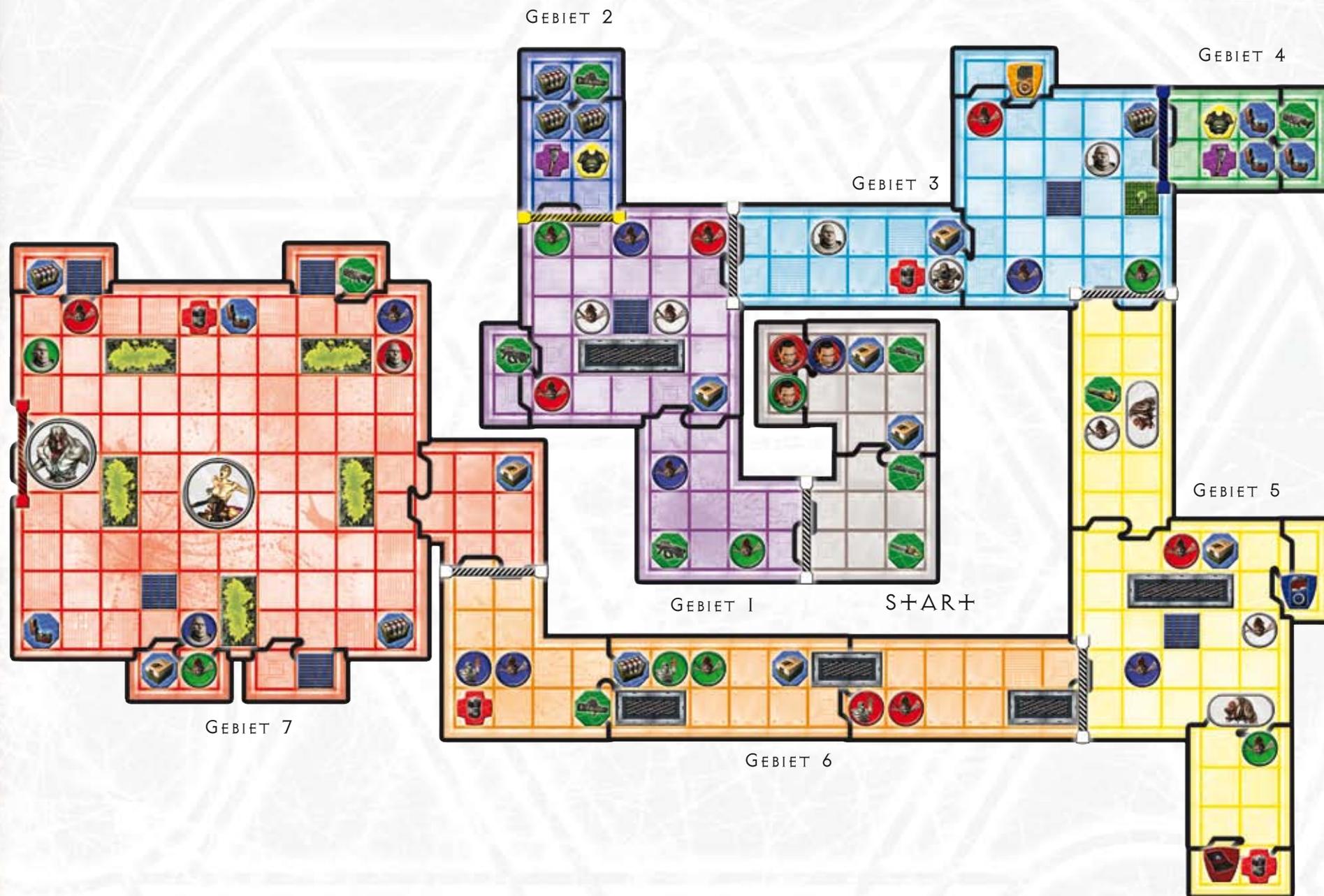
GEBIET 6

Dieser Raum strahlt eine gewisse Normalität aus, wenn man mal von dem Umstand absieht, in Gott-weiß-welcher-Dimension ihr euch befindet. Die Wände bestehen wieder hauptsächlich aus Metall, und der Raum macht nicht mehr den Eindruck als sei er Teil des Innenlebens einer ziemlich großen und ziemlich ekligen Kreatur. Ihr lasst euren Blick durch den Raum schweifen, und entdeckt eine rote Schlüsselkarte in der Ecke, und etwas weiter den Gang runter seht ihr etwas, das aussieht wie... Hallelujah! Ein inaktives Robogeschütz! Und es sieht so aus, als wäre es in funktionstüchtigem Zustand. Falls ihr es schafft, das Ding zu aktivieren, gewinnt ihr eine Menge Feuerkraft. Und nach den unheilvollen Geräuschen vor euch, könnt ihr diese brauchen, um diesen ungemütlichen Ort zu verlassen.

FALLS DIE MARINES ES SCHAFFEN, DIESES GEBIET ZU VERLASSEN:

Als ihr durch die Tür ein anderes Gebiet betretet, scheint sich der Boden unter euren Füßen zu kräuseln. Plötzlich gibt der Boden unter euch nach, und ihr fallt in eine Art riesiges Spinnennetz. Ein Lachen von teuflischer Boshaftigkeit dröhnt in euren Ohren, und eine tiefe kratzige Stimme sagt: „So einfach wird das nicht werden, Mensch!“

VII: DIE FLIEGE IM NETZ



SZENARIØ VII: DIE FLIEGE IM NETZ

Dieses Szenario macht exzessiven Gebrauch von Trites und ist das erste, in dem Vagary, die Spinnenkönigin, auftritt. Die Marines müssen besonders gut auf die Wegführung dieses Spielplans achtgeben, wenn sie überleben wollen.

Wider Erwarten ist euch der Rückzug aus dem dämonenverseuchten Loch gelungen, dass ihr, in Ermangelung eines besseren Ausdrucks, als „Vorhof der Hölle“ bezeichnet. Doch kaum hattet ihr es geschafft, seid ihr in ein riesiges Spinnennetz gefallen. Aber euch war von vorneherein klar, dass das kein Spaziergang wird. Nachdem Ihr euch eine kleine Ewigkeit im Netz gewunden habt, schafft ihr es schließlich euch los zu schneiden. Ihr landet, eher unsanft, in einem Gang, der über und über mit weißen Spinnweben verklebt ist. Aus den Augenwinkeln glaubt ihr kleine Schatten umherwuseln zu sehen jedoch verschwinden diese jedes Mal blitzartig, wenn ihr euch nach ihnen umdreht, um sie direkt anzusehen.

SPIELZIEL DES SZENARIØS

Ihr müßt euch durch dieses Gebiet hindurchkämpfen. Ihr müßt es durch die rote Sicherheitstür verlassen haben, bevor ich sechs Killpunkte erziele. Außerdem kriege ich jedes Mal, wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, automatisch einen Killpunkt.

In der Nähe könnt ihr einige Waffen erkennen, die in die Netze eingesponnen sind. So wie es aussieht, könnten sie noch in funktionstüchtigem Zustand sein.

DAS NETZ

Vagary hat in diesem Szenario einen schier endlosen Nachschub an Trites. In jedem seiner Spielzüge, in dem der Eindringlingsspieler keine Nachschubkarte spielt, kann er einen Trite in einer beliebigen der benutzten Farben einsetzen. Dies muss aber tatsächlich ein Trite sein. Der Eindringlingsspieler darf in diesem speziellen Fall keinen Cherub einsetzen.

GEBIETS BESCHREIBUNGEN

Diese Beschreibungen werden jeweils vorgelesen, wenn die entsprechenden Gebiete aufgedeckt werden.

GEBIET 1

Wände und Decke sind hier komplett mit weißen Netzen bedeckt und euch ist, als könntet ihr menschliche Gestalten erkennen, die sich in den Netzen winden. Plötzlich krabbelt aus allen Ritzen eine Armee kleiner, schwarzer, umherwuselnder Wesen hervor, und rasen mit einer erschreckenden Zielstrebigkeit auf euch zu.

GEBIET 2

In diesem kleinen Lagerraum findet ihr einen Raketenwerfer, einige Rüstungen und ein paar Raketen. Gott weiß, wie dieses Zeug ausgerechnet hierher kommt, allerdings ist euch das letzten Endes ziemlich egal, solange ihr damit die Spinnenwesen im Zaum halten könnt.

GEBIET 3

Wie stetiger, leichter Regen senken sich Seidenfäden von der Decke herab. Der Ursprung dieser Fäden liegt im Verborgenen, aber ihr merkt, dass sie an euch haften bleiben, wenn ihr aufhört euch zu bewegen. Am anderen Ende des Raumes könnt ihr eine gedrungene Form erkennen, die in einen Kokon aus Spinnenseide eingehüllt ist.

FALLS EIN MARINE EIN ZU DER BEGEGGUNG BENACHBARTES FELD BETRITT:

Du schaust dir vorsichtig die eingesponnene Form an, um herauszufinden was es ist.

Würfele mit einem grünen Würfel und sieh dir das Ergebnis der Reichweite an, dann führst du die entsprechende Aktion aus:

REICHWEITE 1 - ROBØGESCHÜTZ

Als du dich näher heran beugst, kannst du in dem Gewebe so gerade noch den groben Umriss eines nicht aktivierten Robogeschützes ausmachen.

Ersetze die Begegnung durch ein nicht aktiviertes Robogeschütz.

REICHWEITE 2 - LEICHNAM

Du reißt das filigrane aber erstaunlich feste Gewebe auseinander, um einen näheren Blick auf das Ding im Inneren zu werfen. Trotzdem nassst du dir fast den Kampfanzug ein, als dir plötzlich ein menschlicher Leichnam in die Arme fällt. Nachdem dein Herz aufgehört hat, wie ein Presslufthammer zu schlagen, durchsuchst du die Leiche - leider ergebnislos.

REICHWEITE 3 - TRITE

Du reißt das filigrane aber erstaunlich feste Gewebe auseinander, um einen näheren Blick auf das Ding im Inneren zu werfen. Trotz all deiner Vorsicht bist du starr vor Schreck, als ein kreischendes, spinnenartiges Viech dir direkt ins Gesicht springt.

Ersetze die Begegnung durch eine Trite Figur (falls keine Trites mehr in der Schachtel sind, nimm sie irgendwo vom Spielplan) und aktiviere sie sofort.

GEBIET 4

Dieser kleine Lagerraum enthält einige Rüstungen, ein Plasmagewehr und ein paar Energiezellen. Ihr fragt euch langsam, wo dieses ganze Zeug her kommt.

GEBIET 5

Hier werden die Spinnennetze etwas dünner und ihr entdeckt Anzeichen dafür, dass einige große Kreaturen des Öfteren dieses Gebiet durchstreifen. Für einen kurzen Moment wagt ihr zu hoffen, dass diese Mistviecher das Gebiet schon vor langem verlassen haben, aber ein tiefes Knurren erstickt den Gedanken im Keim.

GEBIET 6

Dieser lange, schmale Korridor ist an einigen Stellen durch Schutt fast unpassierbar geworden. Einige der Hindernisse scheinen aus riesigen Bündeln Spinnenseide zu bestehen. Mit Schrecken werdet ihr gewahr, dass jedes Bündel mit menschlichen Knochen gefüllt ist – die Reste eines grausamen und unmenschlichen Festgelages.

GEBIET 7

Der felsige Untergrund hier ist mit einem sehr klebrigen Überzug aus Spinnenseide bedeckt, und an den niedrigsten Stellen haben sich dampfende, mit einer grünen Flüssigkeit gefüllte Pfützen gebildet. Ihr bleibt ständig mit den Füßen in dem klebrigen Gewebe hängen, weshalb ihr nur langsam voran kommt. Jeder eurer mühsamen Schritte lässt das Gewebe sanft Rascheln. Plötzlich fällt eine grauenhafte Spinnenkreatur in der Mitte des Raumes von der Decke herab.

Jeder Marine, der seinen Spielzug in diesem Gebiet beginnt, hat zwei Bewegungspunkte weniger, so als wäre die Karte Wackelige Knie gespielt worden.

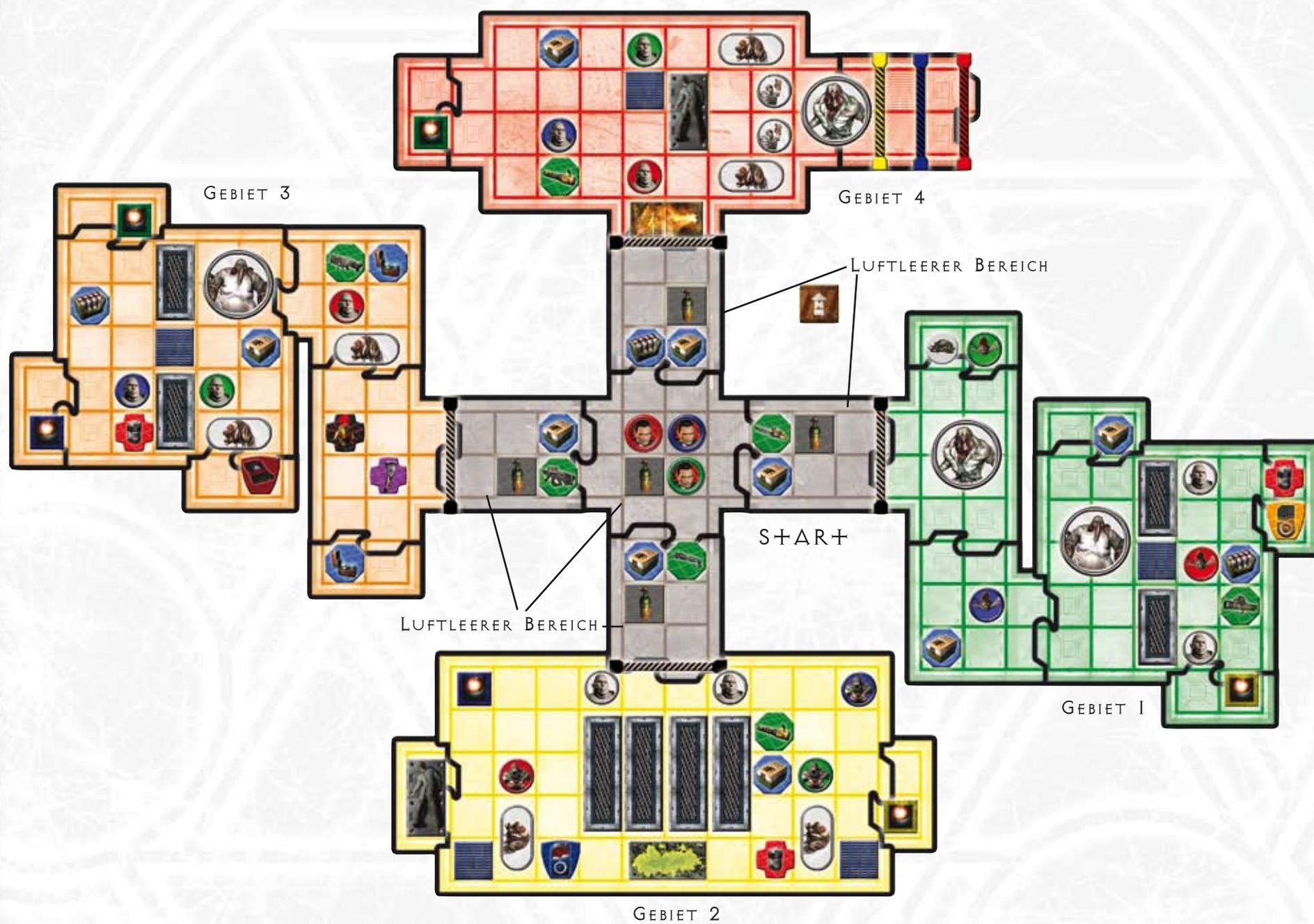
FALLS DIE MARINES ES SCHAFFEN, DIESES GEBIET ZU VERLASSEN:

Ihr wischt die Spinnweben aus eurem Gesicht und taumelt durch den Ausgang, nur um euch in pechschwarzer Finsternis wiederzufinden. Die Luft wird frostig und dünn und nach ein paar Augenblicken beginnt ihr nach Luft zu schnappen, wie ein Fisch auf dem Trockenen.

Ihr nehmt eure Umgebung nur noch verschwommen wahr, aber ihr meint einen schimmernden Metallwürfel zu sehen, der vor euch in der Luft hängt. Ein Chor dutzender Stimmen hallt in euren Gehirnen wieder und klagt im Einklang: „Rettet uns!“

Dann verblasst die Vision des Würfels und zurück bleibt nur ein fürchterliches Brennen in eurer Brust als euch klar wird, dass ihr nicht mehr atmen könnt ...

VIII: A+EMLOS



SZENARIØ VIII: A+EMLØS

In diesem Szenario wird ein luftleerer Bereich dazu genutzt, einen besonders anspruchsvollen Spielplan auf möglichst kleinem Raum zu nutzen. Es ist schwierig, den luftleeren Bereich in der Mitte des Plans sauber zu halten, also müssen die Marines sehr gut auf eingesetzte Eindringlinge achten.

MISSIONSBRIEFING

Ihr seid gerade eben so der fiesen Spinnenkönigin durchs Netz geschlüpft, aber deshalb seid ihr noch lange nicht aus dem Schneider. Kaum entkommen, befindet ihr euch schon im nächsten Schlamassel: Hier ist es kalt, dunkel und fatalerweise ist die Atmosphäre dünner als bei den Dekompressionsübungen in der Ausbildung. Nur diesmal steht kein Ausbilder mit einer Sauerstoffmaske neben euch. Obwohl ihr schon am Ersticken seid, schaffen es eure Augen noch, sich an die schlechten Lichtverhältnisse zu gewöhnen und ihr erkennt, dass ihr euch in einer Art Canyon befindet, in dessen Felswände mehrere UAC Luftschleusen eingelassen sind. Vielleicht findet ihr ja doch hier raus ... falls ihr vorher nicht erstickt.

SPIELZIEL DES SZENARIØS

Ihr müßt drei verschiedene Sicherheitsschlüssel finden, um diesen Bereich verlassen zu können und das müßt ihr tun, bevor ich sechs Killpunkte erziele, sonst habe ich gewonnen. Außerdem kriege ich jedes Mal, wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, automatisch einen Killpunkt.

Natürlich ist eure oberste Priorität zunächst einmal Sauerstoff zu finden. Falls euch das nicht gelingt, könnte eure Mission beendet sein, bevor sie richtig begonnen hat.

GEBIE+SBESCHREIBUNGEN

Diese Beschreibungen werden jeweils vorgelesen, wenn die entsprechenden Gebiete aufgedeckt werden.

GEBIET 1

Der Raum ist nur schwach beleuchtet. Anscheinend hat die Stromversorgung den Ansturm dieser Monster nicht überlebt. Allerdings ist es vielleicht gar nicht so schlimm, dass ihr diese großen, umherschwankenden Gestalten im sporadischen Aufflackern der Notbeleuchtung nur schlecht erkennen könnt, denn so, wie diese Kreaturen förmlich nach Hass und Blut stinken, ist ihr Anblick wahrscheinlich genug, um einen Mann in den Wahnsinn zu treiben. Positiv ist, dass der ganze Raum den tristen Charme eines UAC-Moduls ausstrahlt und ihr das leise aber unverwechselbare Summen eines Teleporters hören könnt.

Ein Funken Hoffnung glimmt in euch auf, denn anscheinend bewegt ihr euch in eine Richtung, in welcher der Einfluß der Eindringlingsdimension immer mehr nachläßt. Falls es so weitergeht, könntet ihr bald in der normalen Welt zurück sein und mit ganz viel Glück findet ihr sogar eine Möglichkeit von dieser roten Staubkugel namens Mars zu verschwinden. Ein leises Piepen erregt eure Aufmerksamkeit. - Ho Ho, ein inaktives Robogeschütz! Das ist ja wie Weihnachten!

GEBIET 2

Dieser Bereich bietet ein Bild vollkommener Verwüstung. In der Mitte dieses Raums ist eine riesige Masse aus metallenen Bauteilen, Streben und Laufgängen durch das Dach herein gekracht, und hat, wie die Faust Gottes, alles in ihrem Weg zermalmt. Aus den Tiefen dieses gigantischen Haufen Schrotts hört ihr ein leises Wimmern - anscheinend von einer schwer verletzten Person. Aber ihr seht keine Möglichkeit, durch die ineinander verdrehten und verkeilten Metallteile an den armen Kerl heranzukommen, also tut ihr euer Bestes, die Geräusche zu ignorieren. - Zumal euch schon wieder mehrere Eindringlinge auf die Pelle rücken. Ihr macht euch gerade klar zum Gefecht, als ihr in einer Ecke eine blutüberströmte menschliche Gestalt bemerkt ...

FALLS EIN MARINE SEINEN SPIELZUG AUF EINEM FELD DER BEGEGNUNG BEENDET:

Vorsichtig untersuchst du den blutenden Mann um zu sehen, ob er noch eine Überlebenschance hat oder nicht ...

Würfele mit einem grünen Würfel und sieh dir das Ergebnis der Reichweite an, dann führst du die entsprechende Aktion aus:

REICHWEITE 1 - FAST TØT

Du kannst dem armen Kerl nicht mehr helfen, aber mit seinen letzten Atemzügen drückt er dir ein Kreuzifix in die Hand und krächzt „Viel Glück“, dann gibt er den Löffel ab.

Gib dem Marine einen Zerfetzungsmarker. Er kann den Marker jederzeit nach einem Würfelwurf eines beliebigen Spielers abwerfen, um den Wurf wiederholen zu lassen.

REICHWEITE 2 - LEICHE

Unglücklicherweise ist der Mann bereits tot. Du untersuchst ihn, findest aber weder nützliche Ausrüstung, noch Hinweise, die euch weiter helfen könnten.

REICHWEITE 3 - UNTØT

Du untersuchst die Leiche. Plötzlich glimmen die toten Augen mit unirdischer Boshaftigkeit auf, und die schlaffe Gestalt springt dir mit gefletschten Zähnen an die Kehle. Wie eine Highschool-Göre kreischend, versuchst du dich loszureißen.

Ersetze die Begegnung durch eine Zombie Figur (falls kein Zombie mehr in der Schachtel ist, nimm einen

irgendwo vom Spielplan) und aktiviere sie sofort.

GEBIET 3

Medizinische Vorräte und Chemikalien liegen auf dem Boden dieses Raums verstreut, der offensichtlich mal eine Krankenstation war. Nun hängt nur noch der Gestank von Tod und Verwesung schwer in der Luft. Die leisen, schlurfenden Geräusche lassen jedoch keinen Zweifel daran, dass ihr hier nicht alleine seid.

GEBIET 4

Flammenzungen schießen in unregelmäßigen Abständen aus einer gebrochenen Plasmaleitung ganz in der Nähe, und erfüllen den Raum mit einem höllischen Stakkato aus Hitze- und Lichtausbrüchen. In der Mitte des Raums zerren mehrere Kreaturen an einem Mann, der sich nur noch schwach gegen ihren Ansturm zur Wehr setzt. In die Ostwand ist eine Hochsicherheitstür eingelassen, die mit drei Codeschlössern gesichert ist. Na toll! Wo zum Teufel sollt Ihr jetzt die passenden Schlüsselkarten auftreiben? Ihr habt echt keine Ahnung, was auf dem Mars so wertvoll sein könnte, um derart stark gesichert zu werden. Allerdings wirft das ein völlig neues Licht auf die Machenschaften der UAC auf dem Mars. Wie dem auch sei, immerhin habt ihr anscheinend den Weg zurück in die eigentliche Marsstation gefunden - von der Umgebung her zu urteilen, jedenfalls. Ach, egal! Hauptsache ihr seid der finsternen Welt entkommen, in der ihr vorher wart.

FALLS EIN MARINE EIN ZU DER BEGEGNUNG BENACHBARTES FELD BETRITT:

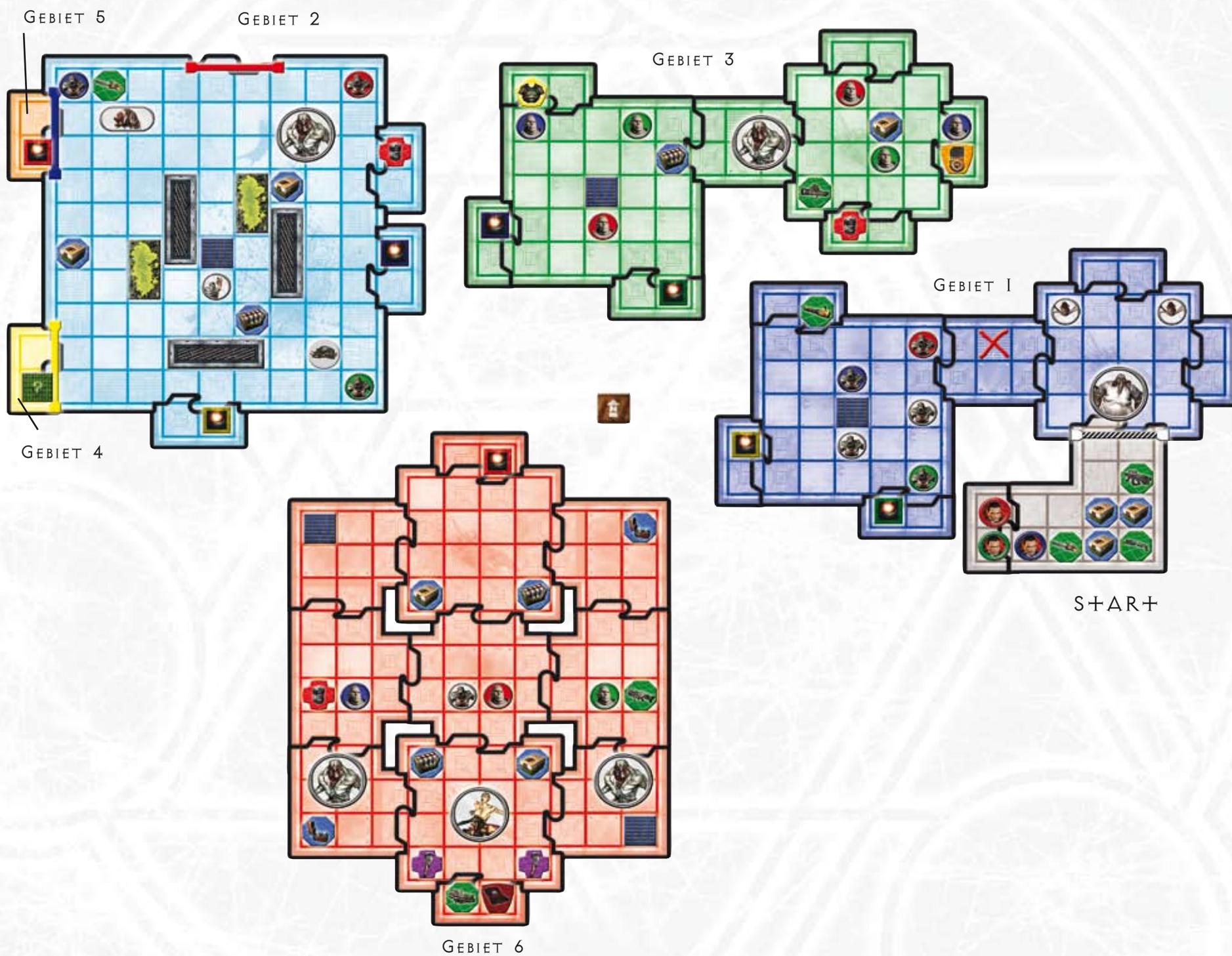
Der Mann hantiert mit irgendeinem Gerät. Als er dich sieht, bedeutet er dir mit einem kraftlosen Wink, zurück zu bleiben. „Hau ab! Das Ding geht gleich hoch.“

Am Ende der Runde explodiert der Sprengsatz und tötet den Mann. Jede Figur innerhalb von zwei Feldern Abstand erleidet eine Verletzung, gegen die auch keine Rüstung hilft.

FALLS DIE MARINES ES SCHAFFEN, DIESES GEBIET ZU VERLASSEN:

Ihr geht durch die dreifach gesicherte Tür, und traut euren Augen kaum, als ihr endlich erblickt, was die UAC so krampfhaft geheimzuhalten versuchte. In einer wahrhaft gigantischen Kaverne unter der Marsoberfläche steht eine riesige, Ruinenstadt. Die Gebäude dieser Stadt sehen aus, als wären sie direkt aus dem Felsen gehauen, und scheinen unsagbar alt zu sein. Und ganz sicher wurden sie nicht von Menschenhand geschaffen! Etwas an der Architektur und den Ornamenten an den Fassaden erinnern euch an den Würfel, der euch in einer Vision erschienen ist. Ihr habt es im Urin, dass ihr in diesen Ruinen endlich ein paar Antworten finden werdet.

IX: DURCH DEN SCHWARZEN SPIEGEL



SZENARIØ IX: DURCH DEN SCHWARZEN SPIEGEL

Dieses Szenario konfrontiert die Marines mit einer kleineren Karte, in der sie mehrfach in einen zentralen Raum zurückkehren müssen. Ihr habt es mit verbissenen Gegnern zu tun und müsst den Zentralraum freihalten, sonst werdet ihr von den Eindringlingen erdrückt.

MISSIONSBRIEFING

Völlig entgeistert wandert ihr durch die Ruinen einer uralten Zivilisation, die tief unter der Oberfläche des Mars verborgen liegen. Anscheinend wussten eure Arbeitgeber schon länger davon. Oh Mann! - Klar habt auch Ihr die Gerüchte gehört, dass die UAC etwas Großes oder Bahnbrechendes auf dem Mars entdeckt hat. Aber DAS?! - Ihr hattet ja keine Ahnung ...

Aber was noch viel wichtiger ist: Ihr habt das starke Gefühl, dass dieser Ort irgendwie mit der Vision eines metallenen Würfels in Verbindung steht, die ihr vor nicht allzu langer Zeit hattet. Irgendwie scheint euch der Würfel zu rufen, und verspricht euch einen Weg, die Eindringlinge ein für alle mal zu besiegen, wenn ihr ihn nur finden könnt.

Ehrlich gesagt, dass stinkt verdammt stark nach einem Hinterhalt. Aber wenn sich auch nur die geringste Chance bietet, dieser Höllenbrut ordentlich in die Weichteile zu treten, dann wollt ihr ganz bestimmt in der ersten Reihe stehen.

SPIELZIEL DES SZENARIØS

Ihr könnt spüren, dass der Würfel ganz in der Nähe sein muss, aber je näher ihr ihm zu kommen scheint, desto aufgeregter und aggressiver scheinen die Eindringlinge zu werden. Ihr müßt den roten Sicherheitsschlüssel finden und diesen Sektor durch die rote Sicherheitstür verlassen, bevor ich sechs Killpunkte erziele, sonst habe ich gewonnen. Außerdem kriege ich jedes Mal, wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, automatisch einen Killpunkt.

GEBIE+SBESCHREIBUNGEN

Diese Beschreibungen werden jeweils vorgelesen, wenn die entsprechenden Gebiete aufgedeckt werden.

GEBIET 1

Uralte Reliefs sind hier in die braunen Steinwände gemeißelt. Die meisten sind so stark verwittert, dass sie kaum noch zu entziffern sind. Aber eines scheint eine Kreatur darzustellen, die ein Loch öffnet ... oder ein Portal?

Wenn ihr so darüber nachdenkt - es ist schon ein bisschen seltsam, wie schnell die UAC die Teleportertechnologie perfektioniert hat. Fast so, als hätte sie die Technologie

nur reproduziert, und nicht von Grund auf neu entwickelt.

So langsam fügt sich das Puzzle zusammen. Aber das Bild, das entsteht, behagt euch gar nicht.

GEBIET 2

Diese große Halle wird von vier großen Steintafeln dominiert. Die Reliefs auf diesen Steintafeln erzählen die Geschichte der Zivilisation, die einst hier lebte. Diese Typen haben die Teleporter Technologie schon vor Äonen entdeckt, als die Menschheit noch mit Grunzlauten kommunizierte. Die Kerle müssen ganz schön schlau gewesen sein. Nun ja, vielleicht doch nicht allzu schlau, denn der Gebrauch der Technologie zog leider die Eindringlinge an, wie Scheiße die Fliegen. Diese alte Rasse führte einen verbitterten aber aussichtslosen Krieg, bis sie in höchster Verzweiflung die Seelen des traurigen Restes ihrer Bevölkerung in eine Waffe einschloss, die das Portal, welches sie geöffnet hatten, für immer versiegeln sollte. - Bis diese Idioten von der UAC mit Sachen spielten, die sie nicht verstanden. - Diese Waffe war der kleine, metallische Würfel, den ihr aus eurer Vision kennt. Ihr betrachtet die großen Türen am Nordende der Halle, die vor Energie förmlich summen. Dahinter muss der Würfel irgendwo sein.

DÄMØNENWACHE

Die Eindringlinge haben dieses Gebiet sorgfältig beobachtet, um jegliches Anzeichen von Aktivität sofort zu bemerken. Zu Beginn jedes Spielzuges des Eindringlingsspielers kann er hier einen Imp, Zombie oder Trite einsetzen (oder eine entsprechende andere Figur), falls sich auch mindestens Marine hier befindet. Und zwar zusätzlich zur gespielten Nachschubkarte.

GEBIET 3

In diesem, aus dem Felsen gehauenen, Raum liegt Ausrüstung und Material, das für archäologische Ausgrabung benötigt wird. In einer Nische am östlichen Ende des Raumes entdeckt ihr einen Sicherheitsschlüssel. Allerdings müsst ihr erst die auf euch zustürmende Horde von Eindringlingen aus dem Weg räumen, um den Schlüssel zu erreichen.

GEBIET 4

Ein fremdartiges Muster aus Rillen und Lichtern bedeckt die Wände dieser kleinen Nische.

FALLS EIN MARINE SEINEN SPIELZUG AUF EINEM FELD DER BEGEGNUNG BEENDET:

Du fährst die Rillen an der Wand mit deinem Finger nach und plötzlich erstrahlen die Muster an der Wand in gleißendem Licht. Aus der Ferne hörst du, wie Stein über Stein schleift, als sich irgendetwas öffnet.

Setze den blauen Schlüsselspielstein auf das mit einem roten X markierte Feld im Gebiet 1 des Spielplans.

GEBIET 5

Diese Nische enthält nur einen summenden Teleporter mit der Aufschrift „Achtung - zugangsbeschränkter Bereich“.

Na also, scheint so, als ob ihr der Sache auf den Grund kommt.

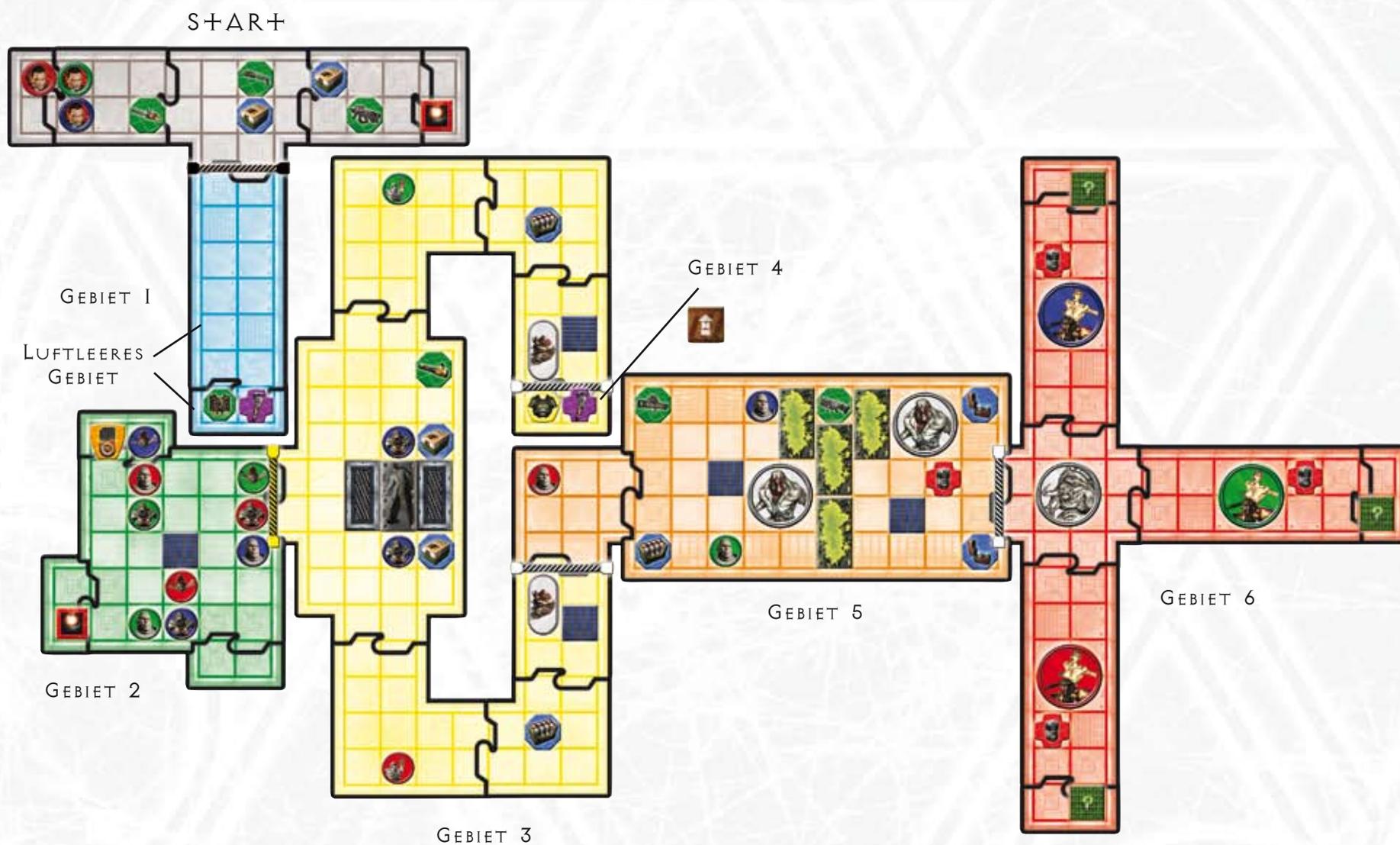
GEBIET 6

Diese Halle ist mit Artefakten der längst verschwundenen Marsbewohner übersät. Keramik, Skulpturen und Wandmalereien zieren das Gebiet. Ihr habt aber nur Augen für den Sicherheitsschlüssel, der am südlichen Ende des Raums liegt. Dummerweise steht euch eines dieser abgrundtief häßlichen Spinnenweiber im Weg. Scheint so, als ob sie etwas dagegen hat, dass ihr den Schlüssel bekommt.

FALLS DIE MARINES ES SCHAFFEN, DIESES GEBIET ZU VERLASSEN:

Ihr habt es tatsächlich geschafft, den Eindringlingen durch die rote Sicherheitstür zu entkommen. Fast sofort dröhnt schmerzhaft eine Stimme durch euren Geist, und ruft „Rettet uns!“ Wieder taucht das Bild des Würfels vor eurem Geistigen Auge auf. Ihr schüttelt die Köpfe, und versucht die Vision zu verdrängen. Ihr braucht jetzt einen klaren Kopf, denn ihr spürt, dass ihr verdammt nahe an eurem Ziel seid.

X: DAS LETZTE KAPITEL



SZENARIØ X: DAS LETZTE KAPITEL

Dieses Szenario schließt die Kampagne, die in **Doom: Das Brettspiel** begonnen und mit den Szenarien dieses Regelheftes fortgesetzt wurde, ab. Es wird empfohlen dieses Szenario nicht zu spielen, ohne vorher die anderen Szenarien durchgespielt zu haben. Andernfalls werden die Spieler manch wichtige Elemente der Geschichte nicht verstehen, die auf vorhergehenden Szenarien beruhen.

MISSIONSBRIEFING

Und wieder einmal beschleicht euch das miese Gefühl, in die Welt der Eindringlinge eingetreten zu sein. Dennoch wisst ihr, dass der Würfel ganz in der Nähe ist, denn ihr hört den Widerhall seiner Hilfeschreie praktisch in euren Köpfen. Ihr seid wild entschlossen, den Würfel endlich in die Finger zu kriegen, denn ihr seid euch sicher, dass ihr mit seiner Hilfe die Eindringlinge dahin zurückschicken könnt, wo sie hingehören. Natürlich habt ihr keine Ahnung, wie der Würfel funktionieren soll.

Aber egal! Eins nach dem Anderen, Jungs, Eins nach dem Anderen ...

SPIELZIEL DES SZENARIØS

Euer Ziel in diesem Szenario ist es, die Pforten der Hölle ein für allemal zu schließen. Falls ich sechs Killpunkte erziele, bevor ihr das schafft, habe ich gewonnen. Jedes Mal, wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, kriege ich automatisch einen Killpunkt.

Im Moment befindet ihr euch in einem Gang aus Stein und Stahl, in dessen südliche Wand eine Luftschleuse mit der Aufschrift „Sicherheitsbereich“ eingelassen ist.

GEBIETS BESCHREIBUNGEN

Diese Beschreibungen werden jeweils vorgelesen, wenn die entsprechenden Gebiete aufgedeckt werden.

GEBIET 1

Am südlichen Ende des Ganges liegt er: Der Würfel, den die außerirdische Rasse geschaffen hat, die einzige Chance zur Rettung der Menschheit. Ihr könnt es kaum glauben, dass ihr es tatsächlich geschafft habt, euch durch die Legionen der Hölle bis hierher durch zu kämpfen.

FALLS EIN MARINE DEN SOULCUBE AUFNIMMT:

Ehrfürchtig streckst du die Hände nach dem Würfel aus. In dem Moment, da deine Fingerspitzen das kühle Metall des Würfels berühren, hörst du einen Stimmenchor: „Füttere uns!“

GEBIET 2

Die Luft in diesem Raum ist unangenehm schwül. Aber noch viel unangenehmer ist, dass der Raum quasi mit Eindringlingen vollgestopft ist, die anscheinend nur auf euch gewartet haben. Einem lautlosen Kommando folgend, stürmen sie auf euch zu, anscheinend wild entschlossen, eure Mission hier und jetzt zu beenden.

GEBIET 3

Ein zerschundener, sterbender Marine hat zwischen dem hier herumliegenden Schutt Deckung gesucht, ist aber kaum noch in der Lage sich die Eindringlinge, vom Hals zu halten, die in ihm ihr Mittagessen sehen.

FALLS EIN MARINE SEINEN SPIELZUG AUF DEM FELD DER BEGEGNUNG BEEENDET UND EINER DER MARINES DEN SOULCUBE HAT:

Der Marine hat offensichtlich das Ende seiner Kräfte erreicht. Als er euch erblickt mobilisiert er seine letzten Kräfte, reckt die Faust in die Höhe und schreit „Macht die Bastarde fertig!“ Dann bricht er zusammen. In diesem Moment verläßt ein gleißendes Licht seinen Körper und wird in den Würfel gesogen. Und wieder hört ihr den Chor körperloser Stimmen: „Benutze uns!“ Scheint so, als sei der Würfel nun geladen und einsatzbereit, Dank eures namenlosen Kameraden.

Obwohl ihr stehend K.O. seid, schleicht sich ein fettes Grinsen in euer Gesicht. Ihr könnt die Energie, die vom Soulcube ausgeht, förmlich spüren. Es wird Zeit, der Höllenbrut so richtig einzuheizen. Gung Ho, Marines!

Gib dem Spieler im Besitz des Soulcubes fünf Seelenmarker.

GEBIET 4

Dieser kleine Wandschrank enthält einige Rüstungen und eine Adrenalinspritze.

GEBIET 5

Dieser ramponierte Raum ist mit einer giftig aussehenden Flüssigkeit halb überflutet und die Luft ist mit ätzenden Dämpfen verseucht. Mitten zwischen den Pfützen der stinkenden Flüssigkeit seht ihr ein Plasmagewehr. Um da ran zu kommen müsst ihr allerdings erst an diesen großen Eindringlingen vorbei.

GEBIET 6

Diese Korridorkreuzung leuchtet in einem kränklichen grünen Licht. Am Ende jedes Ganges seht ihr ein offenes Portal, das direkt aus der Hölle heraus führt. Dies ist der Ort eures letzten Gefechts! Ihr müsst herausfinden, wie ihr den Soulcube benutzen könnt, um diese Portale zu schließen, bevor die Dämonen eure Verteidigungslinie durchbrechen.

FALLS DER MARINE MIT DEM SOULCUBE SEINEN SPIELZUG AUF DEM FELD EINER BEGEGNUNG BEEENDET:

Mit einem gewaltigen Blitz schießt eine Energieladung aus dem Soulcube auf das offene Portal zu. Ein Flackern breitet sich von der Einschlagstelle der Ladung über das Portal aus und mit einem schmatzenden Geräusch stürzt das Portal in sich zusammen.

Entferne die Begegnung vom Spielplan. Der Einsatz des Soulcube um die Portale zu verschließen hat **keinen** Verbrauch von Seelenmarkern zur Folge und der Soulcube muss auch nicht mit 5 Seelen voll geladen sein, um die Portale schließen zu können. Er muss aber weiterhin voll geladen sein, um die auf Seite 5 beschriebene Fähigkeit zu haben, die **Seele zu entziehen**.

FALLS ALLE BEGEGNUNGEN AUS DIESEM GEBIET ENTFERNT WURDEN:

Alle Eindringlinge um euch herum kreischen und schnattern, als der Soulcube seine Energie in das letzte noch offene Portal entlädt. Für einen Augenblick habt ihr das Gefühl, die Zeit wäre stehen geblieben, dann bricht das Portal mit einem tosenden Luftzug in sich zusammen und verblasst zu einem kleinen Lichtfunken. Schließlich verglüht auch dieser letzte Funke und läßt euch in völliger Dunkelheit zurück.

Ihr habt es geschafft, ihr habt die Portale versiegelt. Dummerweise habt ihr damit auch euren einzigen Weg nach Hause verschlossen und seid nun in der Hölle gestrandet. Das Einzige, was euch jetzt noch bleibt ist, die Waffen durchzuladen und so viele Dämonen wie möglich abzuschlachten, bevor sie euch erwischen.

Gerade als die Eindringlinge euch auf den Pelz rücken, flackert erneut Energie im Inneren des Soulcube auf. Eine mächtige Energieentladung umfasst euch mit warmen Glut und ihr fühlt, dass ihr irgendwo hin gezogen werdet.

Die Welt wird weiß.

Ihr wisst nicht wie lange ihr in der weißen Leere wart, doch endlich scheint sich etwas zu verändern. Ihr habt einen fantastischen und unbegreiflichen Ort erreicht. Die Seelen der verschwundenen Marsbewohner tanzen auf Säulen puren Lichtes. Noch während euer Verstand versucht, den unglaublichen Anblick zu verarbeiten, hört ihr wieder den vertrauten Chor körperloser Stimmen: „Willkommen, Menschenkinder!“

ENDE

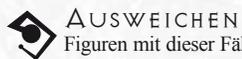
Für weitere Szenarien und Mods, sowie Support und Informationen, wie man eigene Szenarien erstellt besucht die Webseiten:

www.hds-fantasy.de

und

www.fantasyflightgames.com

NEUE BESÖNDERE FÄHIGKEITEN.



AUSWEICHEN

Figuren mit dieser Fähigkeit **weichen** jedem auf sie gerichteten Angriff **aus**, so als wäre ihnen dauerhaft der **Ausweichbefehl** zugewiesen.



DOPPELANGRIFF

Figuren mit dieser Fähigkeit können zweimal angreifen, wenn sie aktiv sind. Ihre Bewegung ist aber ganz normal wie sonst auch.



FLIEGEN

Figuren mit dieser Fähigkeit können sich „durch“ (d. h. über) feindliche Figuren und blockierende Hindernisse bewegen, als seien diese nicht vorhanden, müssen ihre Bewegung aber auf einem leeren Feld beenden. Außerdem können fliegende Figuren über gefährliche Hindernisse ziehen, ohne Schaden zu nehmen und sogar ihre Bewegung darauf beenden.



SEELENENTZUG

Angriffe mit dieser Fähigkeit können irgendein Ziel in bis zu acht Feldern Entfernung, das in Sichtlinie liegen muß, angreifen. Falls kein Fehlschuss gewürfelt wird, ist jeder Gegner auf dem angegriffenen Feld sofort tot, unabhängig davon, wie viele Verletzungen oder welche Rüstung er hat. Außerdem werden automatisch drei Verletzungen des Angreifers geheilt, falls er mindestens eine gegnerische Figur tötet.



TELEKINESE

Angriffe mit dieser Fähigkeit greifen alle Felder in Sichtlinie an, auf dem eine feindliche Figur steht. Für alle Felder wird ein einziger Angriffswurf gemacht, der auf alle Zielfelder angewendet wird. Bei einem Fehlschuss ist der komplette Angriff ein Misserfolg. Andernfalls ist der Angriff auf alle Zielfelder erfolgreich und alle feindlichen Figuren innerhalb der gewürfelten Reichweite erleiden den gewürfelten Schaden.

BEISPIEL TELEKINESE



Der Eindringlingsspieler greift mit Vagary an und würfelt Reichweite 3. Der Angriff trifft den grünen Marine, der innerhalb der Reichweite ist, aber verfehlt den roten Marine, der außerhalb der Reichweite ist. Der blaue Marine ist außer Gefahr, da er nicht in Sichtlinie ist.

CREDITS

Autor: Kevin Wilson

Regeln: Kevin Wilson & Greg Benage

Bearbeitung: Greg Benage, James Torr

Grafik: Scott Nicely, id Software

Produktion: Darrell Hardy

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Hauptspieltester: Tony Doepner

Spieletester: Die FFG Mannschaft, Mike Zebrowski

Besonderer Dank an: Team XYZZY, Marty Stratton, Todd Hollenshead, id Software, und die Online **DOOM: THE BOARD GAME** community von www.boardgamegeek.com und anderswo.

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Deutsche grafische Bearbeitung: Selami Ileman und Heiko Eller

Deutsche inhaltliche Bearbeitung: Christoph Lipsky und Heiko Eller

DOOM: the Board Game © 2006 Id Software, Inc. All rights reserved. DOOM and DOOM 3 characters and images © 2006 Id Software Inc. All rights reserved. DOOM and ID are registered trademarks of Id Software Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. All Id Software, Inc. property is used under license. © 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc.

GLEICHWER+IGE EINDRINGLINGE



Zombie Commando



Cherub



Revenant



Maggot



Cacodemon



Zombie



Trite



Imp



Demon



Mancubus

ist gleichwertig mit:

Der Eindringlingsspieler darf nicht mehr als insgesamt 4 dieser Figuren pro Marine einsetzen.

ist gleichwertig mit:

Der Eindringlingsspieler darf nicht mehr als insgesamt 4 dieser Figuren pro Marine einsetzen.

ist gleichwertig mit:

Der Eindringlingsspieler darf nicht mehr als insgesamt 4 dieser Figuren pro Marine einsetzen.

ist gleichwertig mit:

Der Eindringlingsspieler darf nicht mehr als insgesamt 2 dieser Figuren pro Marine einsetzen.

ist gleichwertig mit:

Der Eindringlingsspieler darf nicht mehr als insgesamt 2 dieser Figuren pro Marine einsetzen.